كلاوس فوبيل

# كيف نعلِّم الأطفال التعاون

## الاسترخاء - حب المعرفة - اكتساب الخبرة
## العِشرة - التوافق

ترجمة
طه الولي

دار علاء الدين

# كيف نعلم الأطفال التعاون

الاسترخاء - حب المعرفة

اكتساب الخبرة - العِشْرَة

التوافق

تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية

١٥٥/٤
ف ك ل

كلاوس فوبيل

# كيف نعلم الأطفال التعاون

## الاسترخاء - حب المعرفة
## اكتساب الخبرة - العِشْرَة
## التوافق

### تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية

ترجمة
طه الولي

منشورات دار علاء الدين

• كيف نعلم الأطفال التعاون.

الاسترخاء - حب المعرفة - اكتساب الخبرة - العِشْرَة - التوافق

تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية

• تأليف: كلاوس فوبيل.

• ترجمة: طه الولي.

• الطبعة الثانية 2010.

• عدد النسخ 1000 نسخة.

• تمت الطباعة في دار علاء الدين.

• جميع الحقوق محفوظة لدار علاء الدين.

هيئة التحرير في دار علاء الدين

الإدارة والإشراف العام: م. زويا ميخائيليلنكو

المتابعة الفنية والإخراج: أُسامة راشد رحمة

التدقيق اللغوي: صالح جاد الله شقير

الغلاف: أمل كمال البقاعي

دار علاء الدين

للنشر والتوزيع والترجمة

سورية، دمشق، ص. ب: 30598 هاتف: 5617071

فاكس: 5613241، E-mail: ala-addin@mail.sy

ISBN: 978-9933-18-187-1

# إلى القراء المحترمين!

نقدم لكم سلسلة كتب عالم النفس الألماني كلاوس فوبيل «*كيف نعلم الأطفال التعاون؟*».

«*كيف نعلم الأطفال التعاون؟*». عبارة عن مجموعة من الألعاب والتدريبات السيكولوجية، الموجهة للسيكولوجيين في المدارس والتربويين، ولكل الراشدين الذين يهتمون بالصحة السيكولوجية عند الأطفال، وبتجاربهم الحسية الانفعالية، ويقلقون لضرورة أن يتمتع كل إنسان بالقدرة على إقامة علاقات بنّاءة مع الآخرين وعلاقات إيجابية تجاه ذاته. وضع هذه المجموعة من الكتب عالم سيكولوجي يعيش في ألمانيا، لكن عندما ستقرؤون المدخل، فإنكم ستشعرون على الأغلب بالدهشة لمدى التشابه بين الحالات التي يصفها المؤلف من الحياة المدرسية في ألمانيا، والحالات المدرسية في بلادنا.

تتجه جهود الكثيرين اليوم، ومنهم كلاوس فوبيل نحو تأسيس مدارس قادرة على تأمين الشروط الصحية المناسبة لتلك العمليات الفريدة التي تجري مع الطفل. فبالنسبة للكثيرين من القراء تشكل الفترة المدرسية التي عاشوها في طفولتهم جزءاً مهماً من تجربة حياتهم، وللأسف غالباً ما تكون هذه التجربة مزعجة ومصدر توتر. إن عشر سنوات أو أحد عشر عاماً في المدرسة هي جزء من حياة الإنسان، وهي مرحلة اللقاءات، وإقامة العلاقات، إنها مرحلة تكوين احترام الذات.

وتضع المدرسة الإنسان وجهاً لوجه أمام مواقف فريدة تتطلب منه تطوراً ذاتياً بالدرجة الأولى. وهناك أمنية بأن تصبح المرحلة المدرسية بالنسبة للطفل وللمدرس أيضاً ظاهرة قيّمة وإيجابية بالنسبة لكل واحد منهما. وتوجد لدي ولدى زملائي قناعة كاملة أن هذا أصبح ممكناً.

يقوم فوبيل منذ مدة طويلة بدراسة الاكتشافات التطبيقية التي توصلت إليها مختلف مدارس الطب النفسي والعلوم النفسية ليجد حلولاً لمسائل محددة في مختلف مجالات الحياة: التربية والتعليم، إدارة الأعمال، الدعاية والإعلان، الإدارة. وغالباً ما يذكر الألمان المقتصدون في حياتهم تلك المبالغ التي أنفقوها لاقتناء مؤلفات كلاوس فوبيل، أثناء لقائهم معه ضمن عبارات التقدير له. وهذه حقيقة، إذا لا بد أن تجدوا مؤلفاته وأعماله في المكتبات الخاصة للسيكولوجيين، والعاملين في مجال الطب السيكولوجي، والمعلمين، والعاملين في المجالات الاجتماعية، والمختصين في مجال الدعاية والاستشارات.

# المدخل

«*كيف نعلم الأطفال التعاون؟*» مجموعة جديدة من الألعاب المثيرة. التي تساهم في تطوير ذكاء الأطفال الانفعالي، وتساعد المدرس على نشر جو من التعاون والثقة والطيبة في الحديث والعلاقة بين التلاميذ، وبين التلاميذ والمدرس، مما يؤدي بدوره إلى تسهيل عملية التعلم والتعليم.

إن استعراضنا لهذه القيم لم يكن مجرد مصادفة. وأعتقد أن تقوية الأواصر السيكولوجية بين الأطفال وتطوير قدراتهم على إقامة الصلات والحفاظ على التواصل مع الآخر، هي أمور على درجة من الأهمية في وقتنا الحالي، وإلا فإن معاناة الأطفال من الوحدة والعزلة ستكبر أكثر فأكثر.

## ١- التغيرات الاجتماعية والسيكولوجية في الآونة الأخيرة:

يعتقد الكثير من المدرسين أن الوضع الآن أصبح أكثر صعوبة من السابق بالنسبة للتلاميذ وللمعلمين على حد سواء. ويشير هؤلاء إلى أن كل شيء قد تغير: الأطفال والوالدان، وطبيعة نظرة الأسرة نحو المدرسة. وهم يتحدثون عن أن الأطفال يتواصلون مع بعضهم بطرائق ووسائط أخرى غير المدرسة.

هناك أكثر من توضيح لهذه الظاهرة ولهذه التغيرات. نحن نعرف أن الفترات التي يمضيها أفراد الأسرة مع بعضهم تتراجع مدتها الزمنية يوماً بعد يوم، وبأن أفراد الأسرة نادراً ما يتحدثون أو يتناقشون فيما بينهم في المنزل، فهم غالباً يمضون الوقت إما في مشاهدة التلفاز وإما خلف شاشات الحاسوب. ولدى الكثير من الآباء والأمهات ما يكفي من مشكلات شخصية وعادات سيئة وارتباطات معقدة. ونتيجة الطلاق نجد كثيرين من الأطفال يعيشون مع أحد الوالدين: الأم أو الأب. والأطفال

لا يمارسون الرياضة كثيراً كما في السابق، وكثيرون منهم لا يتناولون الغذاء بشكل دوري ودائم ومنتظم.

كثيراً ما يشتكي المدرسون من عدم تحلّي الأطفال بصفات اللطف والبراءة كما كانت الحال في الماضي. وسلوكهم الفظ غالباً ما يكون تكراراً لما يشاهدونه على شاشات التلفاز، ويصبح التأثير المتبادل والتعامل مع الآخرين أمراً صعباً لكثيرين منهم. إنهم لا يدركون ولا يأخذون بالحسبان الميزات والصفات الشخصية للآخرين، ونادراً ما يتحدثون عن المشكلات الحقيقية المهمة التي يعانون منها، ويخادعون ويخدعون أنفسهم والآخرين بعبارات وصيغ ظاهرية شكلية. ولا يتمكنون من سماع رأي الآخر إلا بصعوبة.

يضطر عدد كبير من المعلمين لتخصيص الجزء الأكبر من وقتهم للعناية بالنظام في الصف: وللأسف لا بد من الاعتراف بأن الأطفال اللطيفين الطيبين غالباً ما يحصلون على قليل من التعليم في الوقت المحدد لذلك. ويتحدث بعض المعلمين عن نوع من الدائرة المغلقة: يعملون مع عدد متزايد من الأطفال المشاغبين ما يدفعهم إلى فرض أنظمة أكثر تشدداً في الصف. هذا بدوره يخلق شعوراً لدى الأطفال بأنهم ليسوا أحراراً، مما يؤثر سلباً في علاقاتهم بين بعضهم، ومع مربيهم. بالمحصلة يفقد الأطفال إمكانية التعرف على أساليب التواصل وتطويرها، فيصبحون أكثر عدوانية و «خارجين عن السيطرة والتحكم». وهنا يحاول المعلم أن يتدخل أكثر فأكثر في تنظيم العمل داخل الصف ويتصرف بشدة متنامية، وهكذا يؤثر تشدد المعلم سلباً في التلاميذ، فيصبحون أكثر تمرداً. ولمعالجة هذه الظاهرة يزيد المعلم من التشدد.

تغيرت الأجواء داخل الأسرة أيضاً: فالوالدان والأطفال يتبعون أسلوب حياة نشيط مليء بالأعمال والاهتمامات، ولا يبقى لديهم سوى القليل من الوقت يمضونه معاً ويقومون فيه ببعض النشاطات والتقاليد الأسرية. يفتخر الكثير من الآباء والأمهات بأنهم يجنون مبالغ كبيرة من العمل، ويعيشون أفضل من غيرهم، وأفضل من والديهم اللذين عايشا مرحلة الحرب وإعادة بناء البلد المدمرة. في الوقت نفسه فإن الحاجة المتزايدة للمال تدفع الأب والأم إلى العمل

أكثر فأكثر. وإذا كانت طبيعة المشكلات التي تواجهها الأسرة سابقاً مشكلات خارجية (نقص المال، صعوبات مادية)، فإن المشكلات الحالية مختلفة وطبيعتها داخلية: توتر في العلاقات بين أفراد الأسرة، ردة فعل شديدة وصارمة تجاه أي خطأ بسيط قد يرتكبه أحد أفراد الأسرة.. وبينما تؤدي المشكلات الخارجية إلى توحيد صفوف أفراد الأسرة لمواجهتها، فإن المشكلات الداخلية والتوتر فيها يضعف الأسرة. وإذا كان أفراد الأسرة يواجهون صعوبة في إيجاد لغة مشتركة للعلاقة بينهم، فإن سقوط هذه الأسرة وفشلها يكون أسهل.

إننا نعيش في حقبة مليئة بالتناقضات: فلدى الوالدين ولدى الأبناء إمكانات أوسع للاستمتاع بالوقت، ، وفي الوقت نفسه تجدهم غالباً يشتكون من الملل. الثقافة تولي اهتماماً متزايداً للمشاعر والأحاسيس، وفي الوقت نفسه تندر الحالات التي يظهر فيها التعاطف والاستعداد لمساعدة الآخرين. ومع العلم أن وسائل مختلفة لاقتصاد الوقت وعدم هدره قد ظهرت لدينا، إلا أن الوقت هو أكثر شيء نفتقده ونجده غير كافٍ لنا. ويزيد عدد العاملين في المجالات الاجتماعية والأطباء النفسيين لكن على الرغم من هذا ترتفع نسبة الأشخاص الذين يعانون من أزمات سيكولوجية.

لا تقتصر مصادر الضغط على الأطفال بالعناصر والعوامل الآنفة الذكر، فهناك أيضاً ما نشهده من تغيرات سريعة على مستوى الحياة المهنية، حيث لا يستطيع أحد أن يؤكد بثقة أنه حتى إذا أنهى الدراسة بنجاح وتفوق فإنه سيتمكن من العمل في المجال الذي يناسبه، والذي يتوافق مع مجال دراسته، فأسواق العمل أصبحت كثيرة الشروط والطلبات.

ويبدو أنه لا مكان لكثيرين في هذه الأسواق، أما من يحصلون على فرصة عمل فلا يكفي أن يكونوا مهرة ومؤهلين في مجال تخصصهم، بل يجب أن يكونوا متمكنين من الخبرات الاجتماعية: يجب أن يكونوا قادرين على إدارة الحديث مع الآخرين ومن مختلف المستويات والنوعيات من الناس، وأن يتمتعوا بروح العمل الجماعي، وبالقدرة على جذب اهتمام الآخرين وإقناعهم.

## ٢- مهمة المدرس:

باقتراحكم على التلاميذ هذا النوع من الألعاب التنشيطية تقدمون لهم بهذا الشكل وقتاً مميزاً. فأثناء اللعبة يتمكن الأطفال من تكوين انطباعات جديدة، ويمتلكون تجربة اجتماعية، ويتواصلون مع بعضهم بعضاً بصورة مختلفة تماماً عن تلك التي يتعاملون بها ضمن شروط الحياة المدرسية الاعتيادية. اجعلوا تعاملكم غنياً بالدفء الروحي والدقة والاحترام. وبعد تجربة اللعبة وممارستها اقترحوا على الأطفال مناقشة التجربة التي قاموا بها والحكم على نتائجها. وفي كل مرة أكدوا قيمة ما يتوصل إليه الأطفال من استنتاجات.

في البداية اقترحوا أنتم الألعاب. وكلما لعب معكم الأطفال أكثر، سيكررون الطلب بتجربة لعبة محددة تبدو لهم ضرورية في هذه اللحظة، على سبيل المثال: «نحن نريد لعبة يمكن بواسطتها تعلم كيفية تسوية الخلافات»، وما إلى ذلك...

بعد انتهاء اللعبة يقوم المعلم بمساعدة الأطفال للتعبير عن انطباعاتهم ومناقشتها. أظهروا الاهتمام وتعاملوا مع أطفالكم بتفهّم، حفزوهم ليتحدثوا بصدق وتفصيل وإيضاح ما يقلقهم ومشكلاتهم. وهذا لا يتطلب نظريات خاصة وأساليب منهجية معينة. أهم شيء الفطنة، والفكرة الحكيمة العادية، واللباقة معتمدين على إمكاناتكم وقدراتكم بوصفكم راشدين تستطيعون مساعدة الأطفال.

في معظم الأحيان لن تكونوا بحاجة إلى التحكم المتصلب في عملية النقاش. راقبوا كيف يتوصل الأطفال بأنفسهم إلى القرارات البناءة، أو كيف يساعدون بعضهم في حل العقبات والصعوبات. ساعدوهم ليفهموا أن قدرتهم على التحكم ليست خاضعة للسيطرة، وبأنهم هم من يتحكم. قدموا لهم العون في صياغة الأهداف الممكن تحقيقها بالنسبة لهم، وفي سعيهم الدؤوب لتحقيقها. اشرحوا لهم بأسلوب بسيط ومفهوم أن التعبير عن أي إحساس وإظهاره عمل مسموح به، لكن هذا لا يعني أننا نقبل أي سلوك نسمح به. حفزوا الأطفال ليعبروا بصدق عن مشاعرهم وأحاسيسهم، وبأن يحرصوا في الوقت نفسه على احترام الآخرين. رضاكم وسروركم بصدق وإخلاص الأطفال وقدرتهم على الالتزام بالقواعد العامة

سيساعدهم على توحيد قيم اليوم والأمس في قيم متكاملة. سابقاً كان التركيز على المسلكية الأدبية للطفل هو المهم، ولم يكن أحد يكترث بالأحاسيس والمشاعر التي تراوده. في التسعينيات تغير الوضع وأصبح مسموحاً إظهار أيّ أحاسيس أو مشاعر، لكن في الوقت نفسه كان المجتمع يراقب بلا اهتمام أشكال المسلكيات الإشكالية، والتي لم تكن تتناسب في أكثر الحالات مع قواعد وعادات المسلكيات الاجتماعية السليمة. في الواقع لا بد من تعليم الأطفال الربط بين الأحاسيس والأخلاق ليكونوا لاحقاً سعداء في الحياة الشخصية والمهنية.

لدى الأطفال والمراهقين خيارات أوسع في وقتنا الحالي، وهذا ما يسبب تعقيد العلاقات المتبادلة. هذا يعني أن القدرة على التخاطب مع الناس والتعامل معهم، مع الحفاظ على علاقات إيجابية معهم في غضون ذلك، تصبح مسائل على درجة من الأهمية. وللأسف فإن الكثيرين من الأطفال لا يتمكنون من امتلاك هذه الخبرة الاجتماعية الضرورية، لا في الأسرة ولا في المنزل، لكن بإمكان المعلم الجيد أن يعلم الأطفال حل الخلافات، وسماع الآخرين وتفهمهم، واحترام وجهة نظر الآخر، وبالطبع بالدرجة الأولى يمكنه أن يعلمهم الالتزام بالقواعد والقوانين الاجتماعية.

مجال مهم في العمل مع الألعاب التنشيطية هو تنظيم الوقت. فبالنسبة للأطفال الوقت ضروري ليتمكنوا من تفهم المواقف التي تواجههم، وإيجاد أساليب لتجاوز العقبات التي قد تعترضهم. ومن الجيد أن يتمكن المعلم من منح هذا الوقت للأطفال. بالطبع لن يكون هذا أمراً سهلاً بالنسبة للمعلم إذا أخذنا بالحسبان إيقاع الوقت في المدرسة وضغط برنامج الدوام، والحصة التدريسية التي لا تزيد عن ٤٥ دقيقة. بالنسبة لكثيرين من الأطفال يشكل الصف المكان الوحيد الذي يستطيعون أن يتحدثوا فيه بهدوء عن حياتهم. إمكانية الحديث والتعبير بحرية عما يجول في الأعماق، وسماع الآخرين عملية ناجعة بحد ذاتها ومفيدة جداً.

يوجد لدى كثير من الشعوب عادة متوارثة قديمة، حيث يجتمع أبناء القبيلة في مكان واحد مخصص اسمه «دائرة الحوار» أي «مجلس الحوار»، أو المكان الذي يستطيع فيه أي فرد من أفراد القبيلة أن يعبر بصراحة عن رأيه في حدث ما أو موقف معين، بينما يستمع إليه الآخرون بانتباه، ويحاولون فهم ما يقول. فلنتبع العادات

القديمة والحكيمة، ولندعو الأطفال ليشكلوا حلقة كي يتحدثوا مع بعضهم بعضاً ويتشاطروا الهموم، وليشعروا بمدى عمومية الكثير من المشكلات، وخصوصيتها جزئياً من شخص لآخر.

الفائدة الأكبر من تقاليد وتجارب كهذه يحصل عليها الأطفال «العسيرون»، فبفضل هذه الأساليب يشعرون بأن المعلم والتلاميذ الآخرين يحاولون فهمهم ويهتمون بشؤونهم.

إلا أن هذا يحتاج إلى الوقت، لأن المعلم والتلميذ غير قادرين على فهم بعضهما في فترة وجيزة. ولا يوجد أطفال بسطاء وآخرون عاديون، فالجميع أطفال، من هنا فإن التربية النفسية الاجتماعية عملية شاقة بعض الشيء، وتحتاج إلى الهدوء والوقت.

بوسع المعلم أن يساعد الأطفال لفهم نظام قيمهم وسلم الأولويات، وبوسعه أن يساعدهم في أن يصبحوا أكثر صبراً ومرونة وانتباهاً، وأن يخفف من شعورهم بالخوف والتوتر، وأن يساعدهم على التخلص من الإحساس بالوحدة. بمقدوره أن يعلمهم حكماً حياتية بسيطة:

- حلل الموقف الذي تتعرض له، واتخذ قرارك، لا تسمح بأن يتم تجاوزك.
- العلاقات بين الناس قيمة كبيرة ومهمة من قيم الحياة، والمهم التمتع بقدرة الحفاظ على هذه العلاقات،وعدم تخريبها.
- لا تنتظر حتى يقرأ الآخرون أفكارك، قل لهم ما تريد، وما تحس وما تشعر وتم تفكر.
- لا تزعج الآخرين ولا تسئ لهم، ولا تدعهم يفقدون «ماء الوجه».
- لا تهاجم الآخرين عندما تكون معكر المزاج أو غاضباً لسبب ما.

يمكن للمربي - المعلم أن يساعد الأطفال على فهم معنى الحياة. وهو قادر على مساعدتهم في تقييم الحقيقة وتقديرها. بإمكانه أن يعلمهم مبادئ حياتية بسيطة: الابتعاد عن الكذب والأسرار، ألا ينفقوا أكثر من إمكاناتهم، أن يتعلموا قضاء العطلة وفترات الراحة بالشكل الصحيح، وأن ينهوا الأعمال التي بدؤوا بها.

بمساعدتنا للأطفال على تجاوز الصعاب، فإننا في كل مرة نقوم بما يمكن وصفه بالأعجوبة. إنها نتيجة الجهود المشتركة للمعلم والتلاميذ. إنها عمل فني رائع

وبسيط يساهم الجميع في صنعه وكأنهم موسيقيون في أوركسترا تعزف سيمفونية عظيمة واحدة، لم تكن لتكتمل لولا التعاون والتفاهم بين أفرادها.

## ٣- الأهداف التي يمكن تحقيقها بتنظيم الألعاب التنشيطية مع الأطفال:

**بإمكاننا أن نساعد الأطفال على الشعور بالتوحد مع الآخرين:**

إن أكثر المجموعات أهمية بالنسبة للأطفال هي الأسرة. وكلما كبر الأطفال ازدادت أهمية انتمائهم للمجموعات الأخرى: طلاب الصف، الفريق الرياضي، وحدة الكشافة ..إلخ.

ويجد الكثير من الأطفال صعوبة في التركيز على دروسهم إذا لم يشعروا بانسجام واندماج وتوحد مع الحياة المدرسية. في كثير من الأحيان يكون سبب المسلكية «السلبية» للتلميذ شعوره بالعزلة والوحدة، لهذا يظهر السلوك الاجتماعي السلبي كمحاولة للفت الانتباه. ولكي يتعلم الأطفال كيفية الشعور بالانتماء إلى المجموعة، من الضروري معرفة تاريخهم الاجتماعي الذاتي. إنهم يريدون أن يظهروا اعتزازهم بأسرهم، ويريدون لفت انتباه الجميع إليهم، وإلى قدراتهم، وأحلامهم، ونظرتهم إلى صفهم المدرسي. بمعنى آخر يريد الطفل أن ينظر إليه الآخرون باحترام وتقدير لشخصيته، ولما يتمتع به من قدرات وإمكانات، وعلى أنه شخص لديه مخططاته الجدية للمستقبل، ولديه رأيه ووجهة نظره الخاصة به.

هناك بعض الأطفال الذين يواجهون صعوبة في الإحساس بأنهم جزء من الجماعة. فالأطفال الذين يقيمون أنفسهم تقييمات متدنية، كالخجولين أو فاقدي الثقة بالذات، كل هؤلاء يخشون أن يكتشف الآخرون نقاط ضعفهم، لهذا يحاولون الابتعاد عن الاختلاط بالآخرين. وغالباً ما يمر هؤلاء عبر اختبارات حياتية سلبية، ويحتاجون إلى الكثير من الوقت ليتعلموا تدريجياً الثقة بالتلاميذ في الصف وبالمعلمين. هؤلاء الأطفال يحتاجون إلى الكثير من الوقت ليدركوا بأنهم ليسوا الوحيدين «الذين يختلفون عن الآخرين»، وإنما كل إنسان آخر هو ذاتية مستقلة غير متكررة ولا تشبه الآخرين، وإضافة إلى جوانبها الإيجابية تحمل نقاط ضعف أيضاً. ولا يكون الأطفال الذين يتجنبون الآخرين من أطفال الأسر التي تعاني المشكلات

فقط، فغالباً ما يكون هؤلاء من الأطفال الحساسين الذين يعانون من فقدانهم لشيء ما، أو من أحداث درامية هزت أسس ثقتهم بالعالم: موت شخص مقرب، طلاق الوالدين، جلوس الوالدين عاطلين عن العمل أو فقدانهم لعملهم، تغيير مكان السكن، فقدان صديق.. في هذه الحالات يجب أن يتحلى المربي بالصبر ليتمكن من تخليص الطفل من شعوره بالعزلة والوحدة.

**بإمكاننا أن نزرع الأمل في الأطفال:**

أهم وظيفة يؤديها المربي هي تقوية ثقة الطفل بأنه قادر على التحكم بحياته لوحده. فمن المهم جداً تعويد الطفل أن يعتز بتاريخه الشخصي، وأن ينظر بأمل نحو المستقبل. فالأمل هو ذلك الأساس الوجودي الذي يساعد الإنسان على تحمل واجتياز الظروف القاسية. عندما يكون كل شيء على ما يرام فلا حاجة للأمل. الأمل يعطي الإنسان إمكانية الاستمتاع بالحياة مع كل ما فيها من هموم ومشكلات، ويعطي قوة داخلية للكبير والصغير، وتجعل الإنسان طموحاً في حياته.

بعد قراءة هذا الكتاب يمكنكم أن تلاحظوا أن الأمل أساس بنيت عليه الكثير من الحكايات الخيالية عن رحلات في عالم العجائب. إضافة إلى هذا كله فإن الأمل هو ذلك الشيء الذي لا يمكن أن نشعر من دونه بالثقة بقوانا الذاتية، وقد يكون أحياناً مصدر حكمة غير خاضعة لسلطة الوعي.

**بمقدورنا أن نعلم الأطفال معنى الاحترام:**

المعلم - المربي الجيد هو الذي لا يقتصر تفاعله أثناء الحصة الدرسية على نقل المادة العلمية فقط، بل ويركز على الاحترام المتبادل بينه وبين تلاميذه. والاهتمام بشؤون التلاميذ يجب ألا يظهر بصيغة واضحة ومباشرة، بل يجب أن يظهر عبر تصرفات معينة تهدف إلى التعرف بشكل أفضل على التلاميذ، والتعرف تدريجياً على تاريخ حياة كل واحد منهم، مع ضرورة عدم الامتناع عن التفاعل مع أولئك الأطفال الذين قد يواجه المربي صعوبة في التعامل معهم. وبالنسبة لاحترام الطفل، فهو عكس الاهتمام، يجب إظهاره بصيغة مباشرة تترتب على سلوك الطفل وتأتي نتيجة لما يقوم به من أعمال.

يمكن إظهار احترام الكبير للصغير بأشكال مختلفة، على سبيل المثال: عندما يؤكد الكبير (المعلم) مسؤولية الصغار (التلاميذ) عن تصرفاتهم. ويشعر الطفل أن الكبير يحترمه عندما يوجه له أسئلة مثل: «ما الذي تعلمته من هذا الحدث؟» أو: «ما الذي تشعر به الآن؟» والاحترام في هذه الحالة يجب أن يتجسد بقدرة الكبير على سماع وجهة نظر الطفل بخصوص ما سئل عنه. كما يمكن للمعلم أن يظهر احترامه للتلاميذ بالابتعاد عن الإصرار على التعامل مع التلاميذ حسب الصفات النفسية لهم، أو وفق نقاط النقص عندهم. وكما يقولون: «لا يوجد من هو مريض عملياً بشكل مطابق لتشخيص حالته المرضية».

**بمقدورنا أن نعلم الأطفال التفكير بوضوح، وتحليل الواقع:**

إن المرحلة التعليمية المبكرة، أي مرحلة الطفولة المبكرة، هي المرحلة التي يجب أن يتعلم الطفل فيها التمييز بين التفكير والانفعال، بين الواقع والخيال. يجب أن نساعدهم على العيش في عالم الواقع، وأن نساهم في الوقت نفسه بصقل مخيلتهم بما يتناسب مع تنمية القدرات الإبداعية الفكرية والفنية والبحثية عندهم.

**بمقدورنا أن نعلم الأطفال اتخاذ القرارات الفردية والجماعية:**

الصغار مثلهم مثل الكبار يحاولون التصرف بشكل سليم، لكنهم يتعجلون أحياناً، وقد لا يعرفون ما هو صحيح وسليم وما هو غير سليم، ولا يلاحظون في معظم الحالات ما يتوفر لهم من إمكانات. بمقدورنا أن ننمّي عندهم خبرة البحث وتحليل مختلف الاحتمالات الممكنة لاتخاذ القرار وطبيعة القرار. يمكن أن نتدرب معهم على كيفية اتخاذ القرارات العادلة وسط المجموع «في الجماعة»، واتخاذ القرارات الجماعية. كما يمكننا أن نساعد الأطفال على رؤية وإدراك تلك الإمكانات التي تقوم ثقافتنا الاجتماعية بكبتها أو تشويهها. على سبيل المثال، يمكن لفت انتباههم إلى أن أفضل هدية نقدمها للآخرين هي قضاء الوقت معهم والاهتمام بهم وليست بالضرورة الأشياء باهظة الثمن. ومن المفيد جداً أن يسمع الأطفال عبارات توجيهية جميلة، على سبيل المثال، أن يقول المعلم: «الأسرة الغنية هي تلك الأسرة التي يمكنها أكثر من غيرها أن تراقب مجتمعة غياب الشمس».

**بمقدورنا أن نعلم الأطفال التعاطف مع الآخرين والشعور بهم (التالم لألمهم):**

يمكن تحفيز هذه الصفة في شخصية الطفل بأن نركز انتباهه على ما يفكر به الآخرون وما يشعرون به، وعلى أحاسيسهم. يمكننا أن نعلمهم أن يضعوا أنفسهم مكان الشخص الآخر، أن يتفهموا ويحسوا بالعالم الداخلي للأشخاص الذين من جيل آخر، أو من سنّ مختلفة، أومن ثقافة أخرى، أو من أوساط اجتماعية غير وسطه، وبعادات وتقاليد مختلفة. وإذا تواجد في صف واحد طلاب من مختلف الثقافات والقوميات، فإن هذا سيعطي الطفل إمكانية أكبر ليطور في داخله المحاكاة.

عندما يتحدث الأطفال في جو هادئ مريح عن حياتهم، تجري عملية مهمة يحاول الطفل أن يرى بواسطتها العالم، ولو لبعض الوقت، بعين شخص آخر. في هذه الأثناء يمكن أن نوصل إلى الطفل فكرة وجود الكثير من الأساليب المختلفة للتعبير عن الحب في الحياة. يُمضي الكثير من الأشخاص حياتهم بحثاً عن طريقة للتعبير عن الحب ولا يجدون هذه الطريقة أحياناً، في الوقت الذي يمنحنا فيه وسطنا المحيط الحب بمختلف الأشكال والأساليب غير تلك الطريقة المعهودة أو الطريقة المنشودة. بما أن كل الناس يتعطشون إلى الحب، وإلى رؤية مختلف تجسداته والشعور بها، فإن القدرة على الشعور بالسعادة أمر رئيس ومهم للإنسان.

**بمقدور المربي - المعلم أن يساعد الطفل على تنمية شخصيته:**

إذا أردنا للطفل أن يكبر وينمو كشخصية مستقلة مميزة، يجب ألا نسمح بأن تصبح مطالبنا منه في تصرفه وتفكيره محوراً أساسياً يرتكز عليه في تكوين شخصيته. بل على العكس يجب أن نساعد الطفل على أن يتبع أهدافه ورغباته الداخلية الخاصة. عادة يتمكن الأطفال من إدراك أهدافهم الذاتية عندما يعبرون عنها في المجال الإبداعي: يكتبون، يؤلفون أجزاء موسيقية، يعزفون على الآلات الموسيقية، يرسمون أو يؤلفون مسرحيات طفولية أو أشعاراً.

**بمقدورنا أن ننمي لدى الطفل الانفتاح والرجولة في التعبير عن رأيه بالآخرين:**

الرغبة بالانتماء إلى المجموعة غالباً ما تعيق الطفل عن إقامة علاقات طبيعية مع أبناء جيله. وخشية أن يخربوا العلاقة مع أشخاص أكثر أهمية فإن الأطفال غالباً

ما يتبعون سلوكيات مشابهة للكبار، وتحديداً: التزام الصمت عندما يتعرض لما يزعجه، أو يكبح رغباته لمصلحة رغبات الآخرين، أو لا يعبر عن وجهة نظره. من المهم جداً تحضير الأطفال لتقوية علاقة تبادلية بينهم وبين التلاميذ في الصف، وكذلك مع المعلم. وهذا سيؤمن الانفتاح والصدق والتعامل الحيوي بين الجميع.

**بمقدورنا أن نعلم الطفل ونساعده كي يتجاوز خوفه وقلقه:**

لهذا علينا أن نفسح المجال للأطفال كي يتحدثوا عن مشكلاتهم والأمور التي تؤلمهم، وأن نستمع إليهم باهتمام أثناء ذلك. وبمقدورنا أن نعلمهم كيفية توزيع الوقت وتنفيذ كل الواجبات، وتعليمهم استرخاء الروح والجسد والاستمتاع بوقت الراحة.

**بمقدورنا أن نظهر للأطفال كيف يمكن العيش دون عنف:**

عندما يكون الطفل غاضباً أو منزعجاً يجب أن نساعده كي يعبر بحرية عن مشاعره دون عدوانية ودون الدخول في نزاع. بمقدورنا أن نساعد الطلاب والتلاميذ في حل ما ينشب بينهم من خلافات دون اللجوء إلى العنف، وأن نعلمهم السيطرة على غضبهم والتحكم به. ويمكن أن تساهم هذه الألعاب بامتصاص الغضب منهم.

**بمقدورنا أن نعلم الأطفال التوازن بين السعي إلى الحرية الذاتية والعلاقات مع الآخرين:**

أول ما يجب أن نأخذه بالحسبان هو أن الحضارة الحالية وثقافات العصر وقوانينه تؤمن حماية للحرية الفردية أكثر بكثير مما كان عليه الوضع في مختلف المراحل والعهود السابقة من تاريخ البشرية. إن صناعات الدعاية والإعلان موجهة نحو تلبية وإشباع المصالح الأنانية للفرد، ونحو سعيه لتحقيق السعادة الذاتية والإشباع السريع للرغبات الفردية. إن ثقافة العصر الحديث تقوم على التنافس وتجعله ركيزة في الحياة، مما يؤدي إلى تأجيج الرغبات وجعلها سريعة وجامحة وقوية مقارنة بالانفعالات الاجتماعية الأخرى التي كثيراً ما نفتقد وجودها مؤخراً. مع كل أسف إننا مضطرون للاعتراف بأن مصالح الفرد أصبحت مركز اهتمام العلوم النفسية والطب النفسي، حيث يتم التركيز على حقوقه ورغباته وحالات انزعاجه. لكن

أحداً لا ينتبه في غضون ذلك إلى أن جعل الفرد الشغل الشاغل لهذه العلوم يزيد من خطر العزلة والانطواء على الذات، ما يؤثر بالطبع في مستوى العلاقات الاجتماعية بين مجموع الأفراد. وللابتعاد قدر الإمكان عن هذه الظاهرة السلبية سعينا جاهدين في وضعنا لهذه التمارين الابتعاد عن عنصر التنافس فيها.

**بمقدورنا مساعدة الأطفال على بلوغ حالة التوازن الداخلي:**

هذا يعني أننا نفكر مسبقاً وبكل دقة لاختيار تلميذ معين نرى أنه يحتاج إلى المشاركة في لعبة معينة، على سبيل المثال نختار أحياناً تصرفاً معيناً أو لعبة ما للأطفال المتميزين المتفوقين الذين قد يبدون ردة فعل سريعة لمجرد التلميح بأنهم لا يقومون بتنفيذ عمل ما كما يجب، أو للأطفال الحماسيين أكثر من اللازم، أو للأطفال الهادئين إلى درجة عدم القدرة على التغيير السريع لمخططاتهم أو الانتقال من حالة انفعالية إلى أخرى. فإننا باختيار التمارين المناسبة نقدم ما هو مفيد لهؤلاء الأطفال إذا علمناهم الاسترخاء، واللجوء إلى مخيلتهم الذاتية للمساعدة عند الحاجة. فالألعاب الموجهة لتعويد الطفل وتعليمه على التعاطف مع الآخرين والشعور بهم تكون مفيدة جداً للأطفال الأنانيين والمعتزين بالذات.

والأطفال فاقدو الثقة بالنفس يمكنهم تطوير الصفات التي يشعرون أنها ضعيفة في شخصيتهم بمساعدة الألعاب المذكورة تحت عنوان «كيف تحقق النجاح؟» و «لنرفع الاحترام بالذات». وبالطبع فإن هذه الألعاب ستكون مفيدة للأطفال عموماً، ومع هذا سيكون من الرائع أن تتمكنوا من اختيار اللعبة آخذين بالحسبان الصفات الشخصية للطفل الذي يحتاج لمساعدتكم، وتجدون أن اللعبة التي تختارون هي مناسبة له وستساعده على بلوغ حالة التوازن الداخلي.

**بمقدورنا أن ننمي لدى الطفل الشعور بالفكاهة:**

«إن الحياة بطبيعتها معقدة جداً دون الحاجة إلى الشعور بأننا تعساء» (جانا مورو). حاولوا قدر المستطاع إظهار الحس بالفكاهة، فإنكم تظهرون للأطفال بذلك أن الحياة جميلة ويمكن تحملها بكل بساطة، حتى في المواقف الصعبة حاولوا أن تجدوا ما هو مضحك واسمحوا لأنفسكم بالضحك.

ستجدون في هذا الكتاب الكثير من الألعاب التي تهدف إلى المرح والضحك. ونعتقد أن فكرة تغيير النظام ولو مرة في الأسبوع ليست سيئة، وذلك بأن تنفذ الحصة التدريسية مع فسح المجال أمام الأطفال برواية القصص المضحكة والفكاهات. بهذا الشكل ستلاحظون تراجع عدد التصرفات التي قد تشوش على الدرس، لأن الأطفال يعرفون الآن أنه هناك وقت في المدرسة مخصص للمرح وإطلاق أحاسيسهم الفكاهية. حتى إنهم سيحاولون التقليل من رواية القصص أثناء الدروس والإبقاء عليها لروايتها أثناء الحصة المخصصة لذلك.

**بمقدورنا أن نساعد الأطفال عل تنمية الجوانب القوية في شخصيتهم:**

غالباً ما ينظر المجتمع الحديث إلى الأطفال باعتبارهم مستهلكين مستقبلين، فيفرض عليهم أن تكون لديهم الكثير من الرغبات والمتطلبات، وفي الوقت نفسه يتم تشجيعهم وحثهم على الإشباع السريع لهذه الرغبات وتحقيقها وتلبية متطلباتهم. من هنا فإن ما يكتسبه الطفل من معارف وخبرات حياته المدرسية ومن حياته مع الأسرة، إضافة إلى مختلف العمليات والمواقف الحياتية التي تساعده في صقل صفاته الشخصية، كلها عناصر مهمة يحملها الإنسان معه إلى حياته المستقلة في الوسط الاجتماعي. ولعل القدرة على التعاطف مع الآخرين والشعور بهم، إضافة إلى القدرة على تحمل المسؤولية عن كل ما يقوم به الإنسان من أعمال هما أهم صفتين يجب اكتسابهما منذ الصغر. ويحتاج زرع هذه الصفات في شخصيته الإنسان إلى الكثير من الجهد والوقت، لهذا كلما بكرنا في تنمية هذه الجوانب من الخبرة في شخصية الطفل، نكون أكثر ثقة بأنه سيظهر هذه الجوانب الإيجابية المهمة جداً للحياة الاجتماعية في أكثر المواقف تعقيداً وشدة. جميعنا نعلم أن الطفل سيواجه عاجلاً أم آجلاً (عندما يكبر) ظروفاً معقدة وشروطاً قاسية في دخوله في أسواق العمل، حيث الطلب شبه معدوم مقارنة بالعروض الكثيرة. هنا تكون قدرة الإنسان على العمل الجماعي عنصراً مهماً في إيجاد موقع عمل مناسب، لكن في الوقت نفسه، ومع القدرا على العمل الجماعي، لا بد من الحفاظ على الاستقلالية الذاتية. ولن ينجح إلا ذلك الإنسان الذي يتمكن من التماسك وتحمل مختلف الظروف المعقدة حتى

النهاية، والقادر على الجمع بين التفاعل مع المجموع من جانب مع الحفاظ على استقلاليته من جانب آخر.

لهذا من الضروري أن يلاحظ الأطفال أن علاقتكم معهم لا تقتصر على الحب، بل وعلى تحملكم لتصرفاتهم وتعاملهم معها بهدوء وتعقل.

قد تبدو التمارين (الألعاب) الواردة في هذا الكتاب معقدة بعض الشيء لتنفيذها في المدرسة التي ينظر إليها الأكثرية على أنها مكان تقتصر وظيفته على المادة التعليمية. لكن ومع وظيفتها في تعليم الأطفال هناك مهمة أخرى للمدرسة، ألا وهي إعداد الأطفال للمستقبل والحياة المستقلة، وتربيتهم اجتماعياً. يجب أن تصبح هذه المهمة واحدة من المهمات الرئيسة للمدرسة. يجب أن تتحول المدرسة إلى عنصر توازن بالنسبة للمجتمع الحديث الذي يتزايد فيه دور التقنيات الحديثة على حساب تراجع مستوى العلاقات الاجتماعية الطبيعية والضرورية للإنسان، وحيث تقوم العلاقات في معظمها على مبادئ قوانين السوق والعرض والطلب. يجب أن تؤدي المدرسة دورها في إعادة الصبر وتحمل الناس لبعضهم والاحترام المتبادل بين الأفراد، كما بوسع المدرسة أن تساعد الأطفال على رؤية معاني الحياة وقيمها. ويجب على المدرسة أن تؤدي دور محامي الدفاع عن الأطفال في ظل تزايد التعقيدات وتنوعها. إن علم التربية والتربويون مدعوون لتوجيه الأطفال نحو درب الحياة الذي سيعلمهم تحمل المسؤوليات وتنمية الاستقلالية والاعتماد على الذات. جميعنا نود أن يكون أطفالنا قادرين على الحب: أن يكونوا مبدعين ولطيفين طيبين. نريد أن يتمتعوا بالرجولة المطلوبة لاتخاذ القرارات وإيجاد حلول للمشكلات التي تواجه الجميع وتواجه كوكبنا، وبأن يكون لديهم حس بالانتماء ليس إلى قومهم فقط، بل بالانتماء للبشرية كلها.

# الفصل الأول

# الاسترخاء

# أمسك الفأر

## الهدف:

تعطيكم هذه اللعبة فسحة من الوقت لاستعادة الأنفاس بينما يقوم الأطفال بالتنقل بهدوء وتركيز داخل حجرة الصف. وبالنسبة للأطفال تشكل هذه اللعبة فترة استراحة ممتعة تساعدهم على استجماع القوى والتركيز والطاقة. بعد هذه اللعبة سيقومون بحل التمارين والقيام بالأعمال المطلوبة منهم والتي تحتاج إلى التركيز بشكل أفضل.

## التعليمات

تخيلوا أنكم الآن، وفي هذا المكان، ستقومون بإمساك فأر.[1] أي فأر هذا؟ سيكون فأراً أبيض جميلاً؟ تخيلوا فأراً صغيراً رمادياً، نحيف الوجه ومدبب الأنف، ينظر إلى المكان بعينيه الصغيرتين اللطيفتين، ويركض بسرعة على الأرض من مكان لآخر. يجب عليكم أن تتحركوا دون أي ضجيج على الإطلاق كي لا ترعبوا هذا الفأر الصغير اللطيف. اقتربوا بأكبر قدر ممكن من الهدوء من الفأر، تحركوا داخل حجرة الصف وكأن أي حركة عصبية أو مثيرة للضجيج ستجعل الفأر الصغير يلوذ بالفرار، عودوا بهدوء إلى أماكنكم وتخيلوا بأن هذا الكائن اللطيف يجلس بالقرب منكم وينظر بغرابة من حوله يميناً ويساراً. *(على المعلم هنا ان ينتظر حتى يعود الجميع الى اماكنهم ومن ثم يخاطبهم من جديد)* والآن ودعوا فأركم الصغير وانقلوا تفكيركم تدريجياً إلى مشهد الفئران الصغيرة تغادر الحجرة بعد أن ودعتكم. والآن سأفتح الباب ليتمكن جميع الفئران من الخروج.

---

١- يمكن استبدال الفأر بأرنب صغير (أرنوب) أبيض. عن وصف جماله ولطف مظهره سيساعد الأطفال على الشعور بالجمال والهدوء الداخلي ويوسع مخيلتهم أثناء السير للإمساك بالأرنوب - المترجم

# الجنـدي و اللعبـة القماشـية

## الهدف:

إنها لعبة بسيطة تساعد الأطفال على الاسترخاء في الحالات التي يشعرون فيها بتوتر شديد. إن شد العضلات ومن ثم إرخاءها طريقة مجربة ومفيدة للاسترخاء.

## التعليمات

قفوا جميعكم وحاولوا أن تكون هناك مسافة بين بعضكم بعضاً. والآن شدوا أجسادكم ولتكن وقفتكم مثل وقفة جندي في وضعية الاستعداد، الجسد مشدود والعضلات مشدودة حافظوا على هذه الوضعية وكأنكم تخشبتم، ولا تتحركوا بهذا الشكل تقريباً *(يقف المعلم بنفس الوضعية ليكون مثالاً للأطفال)*.

والآن أسدلوا أكتافكم نحو الأمام وحاولوا الاسترخاء، ولتكن الأيدي مرخية وقوموا بهزها مثل قطعة قماش. حاولوا أن تصبحوا الآن متراخين تماماً مثل لعبة قماشية لينة. *(يقف المعلم بهذه الوضعية ليرشد الأطفال)* احنوا ركبكم قليلاً، هل تشعرون كم أصبحت عظامكم طرية، والمفاصل متحركة...

تعالوا لنقف مرة ثانية بوضعية الجندي منتصب القامة الذي يقف وكأنه بوابة فولاذية صلبة، مشدود العضلات.

هيا لنعد الآن إلى وضعية اللعبة القماشية الرخوة اللينة... *(الحفاظ على كل وضعية مدة ١٠ ثوان تقريباً)*. والآن لنأخذ وضعية الجندي من جديد... مرة أخرى وضعية اللعبة القماشية. *(اطلبوا من الأطفال ان يكرروا العملية الى ان تلاحظوا انهم قد بدؤوا بالاسترخاء)*.

الآن انفضوا أيديكم وكأنكم تنفضون عنها رذاذاً وقطرات ماء. حركوا ظهوركم بطريقة وكأنكم تنفضون عنها قطرات ماء... والآن لنهز رؤوسنا وننفض الماء عن شعرنا، والآن عن أقدامنا...

اللعبة ٣ — من ٦ سنوات

# رحلـــة علـــى الغيـــوم

## الهدف:

تساعد هذه اللعبة على تهيئة الأطفال وتنشيطهم قبل الحصة التدريسية.

## الأدوات:

يستحسن أن تترافق اللعبة مع عزف على أداة موسيقية هادئة، أو مع تسجيل لموسيقى هادئة.

## التعليمات

لنجلس الآن في وضعية مريحة، نغلق أعيننا وبكل هدوء نقوم بالشهيق والزفير، مرة - اثنتين - ثلاث... تخلصوا من أيّ أفكار تدور في ذهنكم.

أريد أن أدعوكم إلى رحلة على الغيوم... تخيلوا أنكم تقفزون الآن على غيمة بيضاء لينة مثل وسادة قطنية كبيرة، حاولوا أن تشعروا بمدى راحتكم بالتمدد على هذه الوسادة- الغيمة، إنه شعور بالراحة المطلقة.

الآن نبدأ الرحلة. ترتفع الغيمة بهدوء نحو السماء الزرقاء، هل تشعرون بالريح اللطيفة تداعبكم؟

هنا عالياً في السماء يخيم السكون في كل مكان... والآن لتتقلكم هذه الغيمة البيضاء الكبيرة إلى حيث تشعرون بالسعادة، ليطلب كل منكم من غيمته أن تذهب به إلى المكان الذي يحبه ويشعر فيه بالراحة والسعادة.

ليحاول كل منكم أن يرى ذهنياً المكان الذي ذهب إليه ممتطياً ظهر غيمته اللينة اللطيفة، الأفضل أن نتخيل المكان بوضوح وبكل تفاصيله الممكنة

وكأننا نحن هناك الآن واقعياً وليس ذهنياً. *(ندع الأطفال في هذه الحالة قرابة ٣٠ ثانية).*

الآن نعود من جديد إلى غيمتنا، يعتلي كل منكم غيمته اللطيفة وستقوم هي بإعادته من حيث أتت به، أي إلى غرفة الصف. انزلوا عن الغيوم واشكروها على الرحلة التي قامت بها معكم.

ما زالت أعيننا مغلقة وما زلنا مع غيومنا نراقبها تغادر بهدوء، تبتعد أكثر فأكثر إلى أن تتلاشى في السماء الزرقاء وتتابع سباحتها هناك. ذهبت الغيوم وانتهت الرحلة، لهذا بوسعنا أن نفتح أعيننا، نجلس الآن بوضع طبيعي وبكل نشاط وتركيز نبدأ الدرس.

**اللعبة ٤** **من ٩ سنوات**

# شـــــــــــــــلال

## الهدف:

بما أن هذه اللعبة تعتمد أيضاً على المخيلة فإنها تساعد الأطفال على الاسترخاء. وبعد الانتهاء يفضل القيام بعمل هادئ يسمح للأطفال باستخدام مخيلتهم.

## التعليمات:

أغلقوا أعينكم واجلسوا بوضعية مريحة. نتنفس بهدوء شهيق- زفير- شهيق- زفير...

تخيلوا أنكم تقفون بالقرب من شلالات. إلا أنها ليست شلالات عادية، وعوضاً عن المياه تتدفق فيها حزم من الضوء السماوي أو الفضي التي تتحرك ببطء وهدوء ونعومة. والآن تخيلوا أنكم تقفون تحت هذا الشلال، وها هي الحزمة الضوئية تلامسكم، تنتشر على الرأس بهدوء وكأنها تدلكه، إنكم تشعرون بالاسترخاء، تسيل حزمة الضوء وتصل إلى الوجه والرقبة، ترتخي العضلات وينتشر فيها شعور رائع بالراحة التامة.

ينساب الضوء السماوي على الكتفين ويجعلهما أكثر مرونة، يخلصهما من التوتر. وتمتد موجة الضوء إلى الظهر، فيتلاشى التوتر والتعب في العمود الفقري، فالشلال الضوئي يمتص الألم والتعب ويجعل الجسد مسترخياً.

وها هو الضوء ينساب على منطقة الصدر، وتشعر بالراحة وكأن ثقلاً ينزاح عن صدرك لهذا أنت تتنفس الآن براحة، شهيق - زفير - شهيق - زفير - إنك تشعر بمدى روعة ما يجري وكم هو رائع هذا الشعور.

لينساب الضوء وينتشر على اليدين والراحتين وعلى الأصابع. إنك تشعر كيف تصبح يديك أكثر ليونة، والأصابع أكثر مرونة، العضلات كلها تسترخي. فتتجه أمواج الشلال الضوئي نحو القدمين تخلصهما من الثقل والوهن. تشعر بالاسترخاء والراحة في القدمين.

الشلال الضوئي الرائع اللطيف الذي تقف تحته يسيل على جسدك بأكمله تماماً مثلما تسيل المياه. تشعر بهدوء وراحة مطلقين، ومع كل شهيق وزفير تزداد استرخاءً، وتمتلئ قوةً ونشاطاً متجدداً.

والآن توجهوا بالشكر إلى هذا الشلال الضوئي لأنه ساعدكم على الشعور بهذه الأحاسيس الرائعة.

ومع تلك القوة والنشاط التي حصلتم عليها بعد تواجدكم تحت الشلال عودوا الآن إلى الصف... افتحوا أعينكم لنبدأ درسنا.

اللعبة ٥ من ٨ سنوات

## ابتـــــــــــــــسامة

### الهدف:

إن هذه اللعبة تؤدي إلى تحسين مزاجية الطفل وكذلك إلى تدفق موجة من النشاط والاستعداد لتقبل ما هو جديد. من المفيد ممارسة هذه اللعبة أثناء الاستراحة بين الدروس أو في وقت راحة يحدده المعلم.

## التعليمات

اجلسوا بوضعية مريحة وأغلقوا عيونكم تنفسوا ثلاث مرات بعمق... شهيق - زفير...

مع كل زفير يمكنك أن تشعر كيف يسترخي وجهك شيئاً فشيئاً. ومع كل زفير سيرتخي جزء من وجهك... فمك، أنفك، أذناك، جبينك، عيناك...

والآن لنأخذ شهيقاً عميقاً... احبسوا نفسكم والقوا برؤوسكم نحو الخلف ومن ثم ننفث الهواء خارجاً محاولين نفثه إلى أعلى مستوى ممكن وكأننا ندفع الهواء ليلامس سقف الغرفة.

شهيق عميق... نحبس النفس... نلقي رؤوسنا نحو الخلف.. نزفر الهواء بقوة ليصل إلى أعلى مستوى ممكن...

مرة ثانية نجري شهيقاً، لكن أثناء الزفير هذه المرة حاولوا أن تبتسموا. ستشعرون أثناء الابتسامة المترافقة مع الزفير بأن عضلات شفاهكم وعضلات الرقبة تتقلص أو تتشد.

كرر العملية مرة ثانية وحاول أن تكون الابتسامة أوسع. تخيل كأنك ترى أمامك رسماً لوجه الشمس وهي تبتسم بسمة عريضة ملء وجهها. *(على المعلم أن يكرر هذا الجزء إلى أن يرى البسمة الحقيقية على وجه الأطفال).*

وعندما تبتسم هذه المرة حاول أن تشعر بالابتسامة تنتشر ممتدة نحو يديك والكفين.

ومن الممكن أن تشعر في هذه الأثناء بدغدغة لطيفة في راحتيك... تنفس بهدوء وابتسم حاول أن تشعر بابتسامة الشمس المشرقة وقوتها تسري بيديك.

ابتسم لا تتوقف فكل شيء من حولك مريح ويحمل البهجة، وبعد أن أنعشت قوة الابتسام يديك وراحتيك ستشعر بهذه القوة الجميلة تتجه نحو قدميك وصولاً إلى أسفل القدمين، وستشعر بدفء الشمس اللطيف تحت قدميك، وقد تشعر بدغدغة منشطة تعيد الحيوية إلى قدميك، وكأن دفء الشمس يتراقص ضاحكاً تحتهما.

أشعر الآن بالابتسامة في كل جزء من جسدك، أنت تشعر بإحساس رائع يمتد من رأسك حتى قدميك، وتشعر بالسعادة في كل خلية من خلايا جسدك.

والآن خذ شهيقاً عميقاً واحبس نفسك للحظة وتخيل بأن كرة ذهبية رائعة الجمال موجودة في صدرك، كأنها الشمس الحقيقية تشع بداخلك وتنشر الدفء والحياة، وتنير كل زوايا قلبك المفعم بالحب والهدوء والسعادة. وعندما تطلق الزفير هذه المرة تخيل بأن الشمس تتراقص مبتسمة بداخلك. كرر العملية مرة ثانية - شهيق - زفير يحبس النفس... حاول أن تشعر الآن بالشمس في داخلك تبتسم وتنشر البهجة والضياء والراحة بداخلك. وعندما تعيد العملية وتسمح للشمس بأن تتواجد بداخلك وتبتسم فرحةً، فإنك ستشعر بالهدوء والراحة والانتعاش تنتشر في روحك، وستتمكن لاحقاً من استعادة هذه الأحاسيس كلما تذكرت الشمس مبتسمة في داخلك.

الآن افتح عينيك، اجلس بشكل طبيعي على مقعدك، فأنت معنا هنا في غرفة الصف من جديد.

**اللعبة ٦** **من ٥ سنوات**

# خمسة طوابق

## الهدف:

في هذه اللعبة نوجه دعوة للأطفال ليقوموا بجولة قصيرة ومنعشة في حلم اليقظة. أثناء تواجدهم في هذا الحلم سيتمكن الأطفال من الشعور بالراحة واستجماع قواهم داخلياً. بعد ممارسة هذه اللعبة يمكن القيام بالأعمال والمهمات التي تتطلب من الطفل الانتباه والتركيز.

## التعليمات

اجلسوا بوضعية مريحة، أغلقوا أعينكم. نتنفس ثلاث مرات تنفساً عميقاً براحة وهدوء... شهيق - زفير، شهيق، زفير، شهيق، زفير.

والآن تخيل أنك تقف أمام باب المصعد وتضغط على الزر طالباً المصعد... تفتح الأبواب وتدخل إلى المصعد، تلاحظ وجود خمسة مفاتيح يدل كل منها على طابق، وأمام كل مفتاح يوجد لوحة كتب عليها ملاحظات. أمام الأول مكتوب «غرفة

الصف» *(هذا صفنا)*، أمام الثاني: «مكان رائع مدهش هادئ»، وأمام الثالث: «شخص لطيف وذكي يمكن الاستماع بالحديث معه» أمام الرابع: «مغامرة مذهلة»، وأخيراً أمام الخامس: «لقاء مع صديق لم تره منذ مدة بعيدة».

قم باختيار الطابق الذي ترغب بزيارته ومن ثم اضغط زر المصعد الذي سينقلك إلى حيث اخترت. راقب باب المصعد وهو يغلق بهدوء وحاول أن تشعر بالمصعد يتحرك ببطء نحو الطابق الذي قمت باختياره. أخيراً ها أنت قد وصلت إلى المكان المطلوب... يتوقف المصعد، وبهدوء تفتح الأبواب، اخرج من المصعد وانظر من حولك، قم بفعل ما ترغب به في هذا المكان، أي قم بالعمل الذي اخترت من أجله هذا الطابق. لديك دقيقة من الوقت تقريباً، لكن في مخيلتك ستشعر بالوقت أكبر من ذلك، بحيث سيكون كافياً لتقوم هناك بكل ما ترغب به. *(ندع الطفل لمدة دقيقة او اثنتين في هذا الموقف)*.

شارف الوقت على الانتهاء، لهذا ودع المكان الذي كنت فيه وودع كل من التقيت بهم هناك. ما زالت أبواب المصعد مفتوحة بانتظارك. ادخل إلى المصعد ومنه تأمل مرة ثانية المكان الذي كنت للتو فيه. والآن اضغط على الزر المكتوب أمامه ملاحظة: «غرفة الصف» راقب باب المصعد وهو يغلق، وحاول أن تشعر بالمصعد يتحرك بهدوء متجهاً نحو الأسفل لينقلك من حيث كنت إلى غرفة الصف. بعد أن يتوقف المصعد وتفتح أبوابه عليك أن تفتح عينيك وتعدل جلستك. ها أنت قد عدت إلى الصف مفعماً بالنشاط والحيوية.

**اللعبة ٢** **من ٦ سنوات**

# الـــــــضحك ممنـــــــوع

## الهدف:

هذه اللعبة طريقة جيدة وذكية تهدف إلى السيطرة على مجموعة الأطفال الهائجين وتهدئتهم، وتكوين حالة مزاجية تتصف بالانتباه والتركيز في آن واحد. أثناء ممارسة هذه اللعبة يحصل كل طفل على فرصة لاستعادة قواه وتركيز الانتباه من جديد.

## التعليمات

اجلسوا على شكل حلقة، وليقف واحد منكم في الوسط. مهمة هذا الطفل الذي سيقف وسط الحلقة أن يختار شخصاً من الحلقة ويقوم بأي أمر معه كي يجبره إما أن يتكلم أو يضحك. وبمقدور الطفل الذي سيقف وسط الحلقة أن يستخدم أي أسلوب ليدفع من سيقع عليه الاختيار أن يتكلم أو يضحك بشرط أن لا يلمسه، وبالطبع لا يسمح له أن يتكلم أيضاً. وبينما سيقوم التلميذ وسط الحلقة بأي عمل ليضحك من اختاره، لا يجوز أن يدير الأطفال في الحلقة وجههم عنه أو أن يغلقوا أعينهم كي لا يرونه.

يقوم كل طفل بالوقوف وسط الحلقة لمدة لا تتجاوز الدقيقة عليه خلالها أن يقوم بإضحاك واحد من التلاميذ أو أن يدفعه ليتكلم، وإذا عجز أول طفل يقف وسط الحلقة عن القيام بالمهمة مع الطفل الآخر الذي تم اختياره ليتم إضحاكه، سيحاول طفل آخر أن يضحكه، وإذا فشل هذا الآخر فليحاول طفل ثالث القيام بالمهمة. أما إذا نجح الطفل وسط الحلقة في تنفيذ مهمته مع الطفل الذي اختاره، فعليه تبادل الأماكن معه بحيث سيقوم الآن الطفل الذي وقع عليه الاختيار بالوقوف وسط الحلقة والعمل من أجل إضحاك الطفل الذي سبق وأن كان وسط الحلقة وأضحكه.

اللعبة ٨ — من ٦ سنوات

# الأيـــــدي الراقـــــصة

### الهدف:

إذا لم يكن الأطفال ملتزمين بالهدوء أو إذا كانوا متوترين لسبب ما، فإن هذه اللعبة تمنحهم فرصة رائعة لاستعادة الاستقرار والهدوء الداخليين.

### الأدوات:

قطع كبيرة من الورق الأبيض بحيث يبقى على جانبيها هامش بقدر (٢٠ ـ ٤٠ سم) إذا تمدد الطفل في وسطها. لاصق. طباشير ملونة. تجري اللعبة بمرافقة موسيقا منعشة ومنشطة.

## التعليمات

يتم مد الورق الأبيض على طول أرض الصف *(يمكن لصق الأوراق على الطاولات ليقوم الأطفال بالرسم وهم واقفون).*

ليأخذ كل واحد منكم طبشورتين، واختاروا الألوان التي تعجبكم من الطباشير. والآن ليتمدد كل منكم على قطعة الورق الممدودة على الأرض بحيث تكون الحرية المطلقة لأيديكم على الجانبين، نتمدد طبعاً على ظهورنا ونمد أيدينا على جانبنا *(يجب على المعلم ان يحرص بأن يكون لدى كل طفل مساحة يمكنه الرسم عليها - على لوح الورق تحته).*

والآن أغلقوا أعينكم وعندما تسمعون الموسيقا التي ستبدأ الآن عليكم البدء بالرسم بكلتا اليدين وعلى الجانبين.

حركوا أيديكم أثناء الرسم بما يتناسب مع إيقاع الموسيقا، وبعد ذلك بمقدوركم أن تشاهدوا ما الذي قمتم برسمه. *(نعطي الأطفال فرصة تتراوح بين ٢-٣ دقائق ليرسموا وهم يستمعون الى الموسيقا).*

**اللعبة ٩** **من ٦ سنوات**

# الكـــــــرات الورقيـــــــة

## الهدف:

تتيح هذه اللعبة فرصة مميزة للأطفال كي يستعيدوا نشاطهم وحيويتهم بعد ممارسة عمل ما، أو بعد حصة تعليمية أمضوا خلالها فترة طويلة وهم جالسون دون حركة. كما أنها تساعدهم على التخلص من كل ما يقلقهم أو يسبب لهم التوتر، وتنقلهم إلى إيقاع حياتي متجدد.

## الأدوات:

نأخذ أي صحف قديمة و ورق لاصق رفيع نستخدمه لرسم خط فاصل بين جانبي موقع *(ارض)* اللعبة *(يمكن استخدام الطباشير لرسم الخط).*

## التعليمات

ليأخذ كل واحد منكم صفحة كاملة من الصحيفة وحاولوا أن تصنعوا منها شكلاً كروياً، أي لتصبح مثل كرة صغيرة. والآن انقسموا إلى فريقين متساويين بالعدد وليقف كل فريق على جانب من جانبي الخط الفاصل بحيث أن يقف الفريق على شكل صف واحد وعلى مسافة مترين عن الخط. عندما أعطي الإشارة يبدأ الفريقان بإلقاء الكرات، كل فريق يرمي الكرات نحو الآخر.

على كل فريق أن يلتقط الكرات التي يرميها الفريق الآخر نحوه، ويلقيها ليعيدها إلى الفريق الآخر. أي يجب أن ترموا الكرات بسرعة وتلتقطوا تلك التي ترمى نحوكم لترموها نحو الفريق الآخر، وعندما أعطي الإشارة يتوقف الفريقان. الفريق الرابح هو الفريق الذي يكون عدد الكرات لديه أقل.

أخيراً لا يجوز أن يتجاوز أي واحد منكم الخط الفاصل أو أن يدخل منطقة الفريق الآخر، والآن لنبدأ. *(تستمر اللعبة من ثلاث الى اربع دقائق - حسب قرار المعلم).*

**اللعبة ١٠** | **من ٦ سنوات**

# «الجيليه» المتراقص

## الهدف:

تساعد هذه اللعبة على تنشيط الأطفال بعد جلوسهم على مقاعدهم مدة طويلة أثناء الدرس. بعد هذه اللعبة سيتمكن الأطفال من البدء بموضوع جديد بقوى وتركيز جديدين. إضافة إلى هذا يمكن أن تكون اللعبة نهاية جيدة لأي حصة درسية.

## التعليمات

اقتربوا جميعكم مني وشكلوا صفاً متراصاً. انظروا إليَّ. تخيلوا أنكم تشكلون معاً وعاءً فيه جيليه. هل يستطيع أي منكم أن يقول عن أي جيليه نتحدث؟ بطعم الموز أم بطعم الفانيلا أم بطعم الكرز؟ حسناً فليكن الجيليه الذي نتحدث عنه بطعم الكرز. الآن سأبدأ بهز وعاء الجيليه وعندما أقوم بهذا أريد أن أرى كيف

ستتمايلون محاولين التحرك مثل الجيليه داخل الوعاء عندما نهزه قليلاً. ولكي تتمكنوا من التمايل ولتعرفوا متى يجب أن تتمايلوا راقبوا حركة يدي...

*(مثّل أمام الأطفال بحركات يديك كيف تمسك وعاء الجيليه ومن ثم تقوم بهزه، بدايةً بهدوء وكيف تزيد شدة الهز بعد ذلك ومن ثم تتوقف فجأة لكن الجيليه لن يتوقف عن التمايل والاهتزاز على الفور).*

والآن تخيلوا أنني نسيت وعاء الجيليه تحت أشعة الشمس. ما الذي سيحدث له؟ سيبدأ بالذوبان... أبدؤوا بالذوبان مثل الجيليه اسقطوا على الأرض وكأنكم قطعة جيليه تذوب وتنساب بهدوء من الأطراف وتسيل نحو الأسفل.

**اللعبة ١١** **من [illegible] سنوات**

# التــــصفيق الإيقـــــاعي

## الهدف:

إنها لعبة عظيمة ورائعة، مناسبة لتقوم بها مجموعة كبيرة من الأطفال. يمكن للأطفال أن يعبروا من خلالها عما يقلقهم وعن مللهم وتعبهم وعن شعورهم بالوحدة، وأن يفرغوا كل هذه الانفعالات والأحاسيس.

في بداية اللعبة لا بد من مرحلة الفوضى الإيقاعية، إلا أنه سرعان ما ستتحول هذه الفوضى إلى بنية إيقاعية تجمع الكل. جزء من المجموعة قد يختار إيقاعاً عاماً سيبدأ الآخرون بإصدار إيقاع مكمل للإيقاع العام.

## التعليمات:

اصطفوا على شكل دائرة وأغلقوا أعينكم. بعد أن أعطيكم الإشارة الصوتية يجب أن يصفق كل واحد منكم حسب الإيقاع الذي يحبه أو يريده.

في البداية سيحاول كل واحد منكم أن يسمع نفسه فقط، لكن بعد قليل ستميزون الإيقاع الذي يصدره الأطفال بالقرب منكم. حاولوا أن يصبح إيقاع كل واحد منكم مناسباً إلى حد ما مع إيقاع تصفيق الواقفين بجانبه، ليس القصد أن يتم

إصدار الإيقاع نفسه بل أن يكون الإيقاع مكملاً مثل لحن موسيقي يصدر من عدة أصوات. افتحوا أعينكم وحاولوا أن تتفقوا بالنظر على تنظيم الإيقاع. استمروا بالتصفيق إلى أن تجدوا أن الإيقاعات المختلفة التي تصدر عن كل واحد منكم أصبحت مثل لوحة موسيقية متناغمة وعندما يجد أي واحد منكم أنكم قد توصلتم إلى تحقيق الهدف فليصرخ «قف». وستنتهي اللعبة.

اللعبة ١٢ — من ٩ سنوات

## أشـــــياء تـــــسعدك

### الهدف:

يحتاج الأطفال (وكذلك المعلم) إلى التنفيس عن الروح لاكتساب قوى وطاقات متجددة. إن هذه اللعبة تشكل فرصة رائعة لخلق حالة من التفاؤل في الصف. إضافة إلى ذلك فإن المرحلة النهائية من اللعبة تنقل الجميع إلى حالة جديدة من التقارب والتعاون وتخلق روح الجماعة. إن تكرار هذه اللعبة أمر مفيد.

### التعليمات

اجلسوا بوضعية مريحة وأغلقوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً. والآن تذكروا تلك الأشياء التي ولّدت عندكم شعوراً بالسعادة ذات يوم، وأدت إلى تحسين مزاجكم. قم باختيار ما يبدو لك في هذه اللحظة على أنه مصدر راحة وأنه يولد عندك أحاسيس رائعة. قد يكون هذا الشيء قطرة مطر أو ندى سقطت على ورقة زهرة، أو قد يكون هذا الشيء عبارة عن فراشك الدافئ، أو قفزة منعشة في مياه النهر الباردة أو مياه البحيرة في يوم صيفي حار جداً... تذكر الأحاسيس التي شعرت بها في لحظات سعادتك تلك. *(ندع الأطفال مدة دقيقة في حالة التأمل هذه).*

والآن ليبدأ ذلك الحدث أو الشيء الذي تسبب بالسعادة بالتلاشي شيئاً فشيئاً من مخيلتك إلى أن يتلاشى كلياً، لكن لا تسمح للسعادة التي شعرت بها أن تذهب معه، احتفظ بالسعادة تشع في داخلك.

الآن خذ وضعية جلوس صحيحة وافتح عينيك. هل يريد أي منكم أن يحدثنا عن تلك الأشياء التي تهديه الشعور بالسعادة، وما الذي اختاره أثناء اللعبة؟

افسح المجال للتلميذ بأن يعبر عن كل الصور التي تصف شعوره بالسعادة الناتجة عن ذلك الشيء أو الموقف، ومن ثم اقترحوا على الباقين أن يحاولوا تخيل الموقف الذي عبر عنه التلميذ، أن يغلقوا أعينهم ويتخيلوا الموقف بأكبر شكل ممكن من الوضوح. بالنتيجة يصبح الطفل الذي روى قصة الشيء الذي يخلق السعادة في روحه، يصبح أكثر قرباً من الآخرين وأكثر وضوحاً لهم لأنهم سيعيشون جزءاً من حالته الداخلية مما سيؤدي إلى التقريب بين التلاميذ، إضافة إلى أن القيام بهذا الأمر سيتيح المجال أمام التلاميذ بالاسترخاء مرة ثانية.

**اللعبة ١٢** **من ١٠ سنوات**

# مد يديك حتى النجوم

## الهدف:

تقوم هذه اللعبة الرائعة على مجموعة متكاملة من التخيلات والنشاط الجسدي. وتساعد الأطفال على الاسترخاء والانغماس في حالة من التفاؤل والبهجة. ولا تقتصر فوائد هذه اللعبة على تنشيط الجسد وتقويته، بل تؤدي أيضاً إلى تدعيم الإيمان بالذات والثقة بالقدرة على بلوغ المراد وتحقيق الأهداف.

## التعليمات

قفوا حيث أنتم وبوضعية مريحة. أغلقوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً ثلاث مرات... شهيق - زفير، شهيق زفير، شهيق زفير...

تخيل وكأن سماء الليل فوق رأسك والنجوم مبعثرة تضيء أرجاءها مثل لآلئ رائعة الجمال. انظر بثبات نحو نجمة محددة تتميز بضيائها المشع والتي ترى فيها تعبيراً أو تجسيداً لحلمك. أي وكأن هذه النجمة التي تنظر إليها هي حلمك بأن تحصل على شيء ما أو أن تحقق أمراً ما... *(ندع الأطفال مدة ١٥ ثانية في هذا الموقف التأملي)*.

والآن افتح عينيك ومد يديك نحو السماء حتى تطال يداك نجمتك - حلمك. ابذل أقصى جهد ممكن، وحاول أن تمد يديك نحو الأعلى بكل ما أوتيت من قوة، بشرط أن لا تقفز قفزاً بل مد جسدك ويديك ولا بد أنك ستطال النجمة التي حددتها. وعندما تلمس نجمتك احملها بحنان ورفق خذها من السماء بيديك وضعها على سبيل المثال في سلة جميلة مزركشة تخيل أنها موجودة أمامك خصيصاً لتجمع النجوم فيها. *(عندما تلاحظ ان كل التلاميذ قد قطفوا نجومهم ووضعوها في السلة المفترضة يمكنك ان تقترح عليهم تكرار العملية).*

أسبلوا أيديكم، استرخوا بعض الشيء، أغلقوا أعينكم. تخيلوا أن السماء قريبة منكم، سوداء مزينة بالنجوم الذهبية المشعة. بعد أن اخترت نجمة في المرة الماضية، قم الآن أيضاً باختيار نجمة أخرى تنشر ضياءها الرائع من حولها، وهي تذكر بحلم آخر من الأحلام التي تتمنى تحقيقها. راقب نجمتك هذه وتمتع بجمالها متذكراً حلمك وكأنه يتجسد واقعاً. *(ندع الطفل في هذه الحالة مدة ١٠-٢٠ ثانية).*

والآن افتح عينيك ومدَّ يديك نحو الأعلى بأكبر قدر ممكن، ولتمتد يداك إلى أبعد نقطة ممكنة اسمح لجسدك بالتمدد أيضاً... أعلى فأعلى... ها أنت قد أمسكت بنجمتك... اقطفها بلطف وحنان، احضنها بيديك وضعها في السلة بالقرب من النجمة الأولى.

تابع اللعبة مع الأطفال واسمح لهم بقطف أكبر عدد ممكن من النجوم يسمح بها الوقت الذي خصصته للعبة. انصح الأطفال أن يتنفسوا أثناء اللعبة على النحو التالي: أخذ شهيق عميق عندما يمدون أيديهم ليطالوا النجمة، وعندما يقطفونها ويضعونها في السلة فلتترافق هذا الحركة - الهبوط - مع زفير هادئ وطويل أخيراً فإن هذه اللعبة ستساهم بتقوية روح الجماعة إضافة إلى التقريب بين الأطفال إذا خصصت وقت نهاية اللعبة يقوم خلاله أي طفل بالحديث عن نجمة من النجوم التي قطفها وما الذي تعنيه له.

اللعبة ١٤ — من ١٠ سنوات

## النـــــوم العميـــــق

### الهدف:

إنها لعبة مهمة وفعالة في تعليم كيفية الاسترخاء. يعمل الأطفال أثناء الحصة التدريسية، ويساعدون بعضهم بعضاً - بالدور - للتوصل إلى الاسترخاء العميق.

### التعليمات

توزعوا على مجموعات كل مجموعة تتألف من شخصين وليتفق كل اثنين فيما بينهما من سيكون لقبه A ومن سيكون لقبه B.

يجب على A أن يتمدد على الأرض ويمثل كأنه ينام نوماً عميقاً وبأنه يحلم بحلم ما. في هذه الأثناء يقوم B بتحريك يدي وقدمي A بهدوء. هنا يتخيل A وكأن يديه وقدميه تنامان نوماً عميقاً وبالكاد تشعران بما يفعله B.

يمكن لـ B أن يقوم على سبيل المثال برفع وإنزال قدمي ويدي A، أو أن يحنيها ومن ثم يعيدها إلى وضعها الطبيعي بلطف وهدوء.

يجب أن يقوم B بهذه الحركات لكن مع الحرص على أن يقوم بها بهدوء ولطف كي لا يوقظ A.

*(بعد دقيقتين يتبادل الأطفال المواقع).*

اللعبة ١٥ — من ٨ سنوات

## اقطـــــف تفاحـــــة

### الهدف:

تؤدي هذه اللعبة إلى تهدئة النفس وخلق حالة من الهدوء الداخلي الروحاني، إضافة إلى أنها تساعد الجسد على الاسترخاء وتنشط الذهن. «اقطف تفاحة» إنها تحضير جيد للعمل الذي يتطلب صفاءً ذهنياً واهتماماً وتركيزاً جيدين.

## التعليمات

قفوا حيث أنتم واتركوا مساحة من الفراغ حول كل واحد منكم. انفضوا أيديكم فهي ستقوم الآن ببعض الأعمال...

تخيل أن شجرة تفاح جميلة تنمو بالقرب من مكان وقوفك وعليها حبات تفاح كبيرة رائعة الجمال. تتدلى حبات التفاح مباشرة فوق رأسك، لكن لن تتمكن من قطفها بسهولة ودون أن تبذل جهدك من أجل ذلك. انظر إليَّ وسأريك كيف تقطف التفاحة.

هل ترى هناك على اليمين تتدلى تفاحة. مد يدك الأولى إلى أعلى ما يمكنك، ارفع جسمك كله مرتكزاً على رؤوس أصابعك وخذ شهيقاً طويلاً وهادئاً.

والآن اقطف التفاحة. بعد ذلك انحنِ وقم بوضع التفاحة في سلة تخيل وجودها عند قدميك. هنا يمكنك القيام بزفير طويل مستقر مفرغاً الهواء من داخلك بارتياح.

انتصب كما كنت وانظر نحو اليسار، إلى الأعلى يساراً بالطبع. هناك تتدلى تفاحتان. بداية، مد يدك اليمنى، ارفع جسمك كله على رؤوس أصابعك خذ شهيقاً عميقاً واقطف التفاحة على يسارك. من ثم ارفع يدك اليسرى إلى أعلى بقدر ما يمكنك واقطف التفاحة الثانية.

والآن انحن نحو الأمام حيث توجد السلة التي يجب أن تضع التفاح فيها، قم بوضع التفاحات وانفث هواء الزفير بارتياح.

اعتقد أن كل واحد منكم يعرف كيف يتم قطف التفاح في هذه اللعبة. استخدم يديك الاثنتين بالتناوب، اليسرى ومن ثم اليمنى لقطف التفاح المتدلي يميناً ويساراً فوق رأسك، وكيف ستقوم بعد ذلك بوضعها في السلة.

الآن انفض يديك وراحتيك وعد إلى مقعدك.

يمكن جعل اللعبة مميزة في فصل الخريف حيث يمكن أن يحضر المعلم سلة من التفاح يخفيها بدايةً، وبعد انتهاء اللعبة يقدم لكل تلميذ تفاحة من السلة.

# قائــــــد الأوركـــــــسترا

## الهدف:

يمكن الاستفادة من هذه اللعبة لاستعادة القوى المفقودة وما هدره الأطفال من طاقة، ولإعادة النشاط والحيوية لهم. شرط هذه اللعبة الأساسي هو التعرف الجيد بين أفراد المجموعة على بعضهم بعضاً واستعدادهم للقيام بعمل جماعي مشترك وقضاء فترة ممتعة من الضحك معاً.

## الأدوات:

ينصح استخدام تسجيل لآلة موسيقية بحيث تكون المقطوعة الموسيقية حيوية ومنشطة، وبقدر الإمكان يفضل أن يكون إيقاعها تصاعدياً.

## التعليمات:

أريد أن أقترح عليكم فترة استراحة قصيرة نمارس خلالها لعبة تعيد إليكم الحيوية وتحسن مزاجكم. هل أنتم مستعدون؟

قفوا من فضلكم وشدوا أجسادكم، استعدوا لسماع الموسيقا من جهاز المسجل لنسمعها معاً. ولن يكون دورنا أن نستمع فحسب، حيث سيتخيل كل واحد منكم نفسه قائد أوركسترا يلعب دوراً مهماً في توزيع الأدوار على الموسيقيين العازفين على مختلف الآلات الموسيقية في الأوركسترا. *(يقوم المعلم بتشغيل آلة التسجيل).*

حاولوا أن تشعروا بتلك الطاقة التي تنساب عبر جسد قائد الأوركسترا وهو يسمع أصوات الآلات الموسيقية ويقوم بتوجيهها لتشكل أصواتها مجتمعة مقطوعة موسيقية جميلة جداً. إذا رغب أحدكم أن يسمع وهو مغمض العينين فليفعل، لاحظ أثناء سماعك للموسيقا وتفاعلك معها وكأنك قائد أوركسترا أن جسدك يمتلئ بطاقة الحياة وبالنشاط. أنصت للموسيقا جيداً، تتبعها وحاول أن تبدأ بتحريك يديك مع إيقاعها مثلما يفعل قائد الأوركسترا، وكأنك أنت قائد أوركسترا... رائع.

حرك يديك الآن من الكتفين، لتتحرك كل أجزاء اليدين، واحرص على أن تشعر بالموسيقا تنساب عبر جسدك وتسري فيه بينما تقوم بقيادة الأوركسترا. والآن إضافة إلى حركات اليدين فليتحرك الجسد كله معك ومع إيقاع توجيهك للأوركسترا، ولتكن ردة فعل يديك وجسدك مختلفة كل مرة عند سماعك للسلم الموسيقي ذاته. يمكنك أن تتفاخر وتعتز بنفسك لقيادتك أوركسترا عظيمة. الموسيقيون سعداء بالعزف تحت قيادتك وهم ينظرون إليك طوال الوقت كي لا يشذ أحدهم عن إيقاع المجموع.

ستنتهي الموسيقى الآن، افتح عينيك وصفق أنت وفرقتك تعبيراً عن سعادتكم وإعجابكم بالمقطوعة الرائعة التي قدمتموها معاً.

# الفصل الثاني

# حب المعرفة

اللعبة ١٢ من ٦ سنوات

# الكتابـــــة الخفيـــــة

## الهدف:

إن هذه اللعبة قد تكون خير خاتمة لليوم الدراسي، ومن المفيد ممارستها قبل موعد ذهاب الأطفال إلى بيوتهم. إنها تتيح لكم الفرصة للتواصل مع كل تلميذ من تلاميذكم. كما أنها مفيدة في فترة الانتقال من نشاط لآخر. حيث تقومون بتوزيع الأطفال على مجموعتين، وهذا سيخلق عندهم حباً قوياً للمعرفة ويقوي لديهم دوافع تحقيق النجاح. إضافة إلى ذلك عندما تقومون بكتابة *(بالأصابع أو باستخدام العصا) على راحة الطفل (لصغار السن)* أو على ظهره *(لمن هم أكبر سناً من أطفال صفكم)* حروف أو أرقام أو كلمات صغيرة أو ترسمون شكلاً هندسياً ما، فإنكم تنشطون استقبالهم الحسي.

## التعليمات

قبل أن تذهبوا إلى بيوتكم أريد أن أقدم هدية عبارة عن حرف لكل واحد منكم. سأختار حرفاً من أحرف اسم كل واحد منكم وأرسمه له على راحة يده أو على ظهره. عليكم أن تقولوا لي، أي أن يقول لي كل واحد منكم ما هو الحرف الخفي الذي رسمته له. فلتقتربوا مني بالدور الواحد تلو الآخر لكي أتمكن من توديعكم جميعكم بهذا الشكل.

اللعبة ١٣ من ١٠ سنوات

# قط صغير أو عصفور أو حمل

## الهدف:

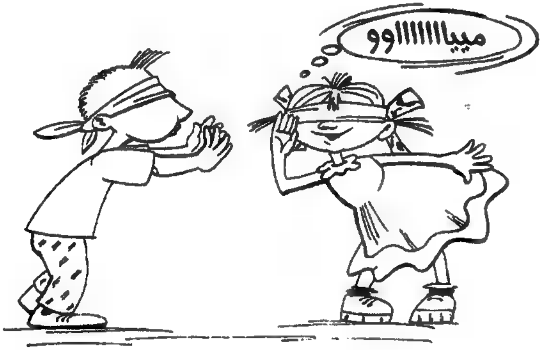
تجمع هذه اللعبة بين الحركة والصوت والفكاهة، وسيتعلم الأطفال من خلالها أن يصغوا بانتباه، وأن يحصلوا على المتعة نتيجة الإصغاء، وفي الوقت نفسه يتاح لهم المجال للتواصل فيما بينهم والتقرب من بعضهم بعضاً. يمكن ممارسة هذه اللعبة في بداية الحصة التعليمية أو في الفترة الانتقالية من درس لآخر.

## التعليمات

قفوا لو سمحتم على شكل دائرة واسعة. سأقترب من كل واحد منكم وأهمس له في أذنه اسم حيوان ما. وليحرص كل منكم على حفظ اسم الحيوان الذي همست له به، لأنكم ستقومون بتمثيل دور تعبرون فيه عن هذا الاسم. ولا يجوز أن تبوحوا لبعضكم باسم الحيوان، أي أن هذا يجب أن يبقى سراً بيني وبين كل واحد منكم.

يتقدم المعلم من التلاميذ الواحد تلو الآخر ويهمس بأذانهم أسماء حيوانات مختلفة... قط - عصفور - حمل - دجاجة... يجب أن يتكرر الاسم نفسه لأكثر من تلميذ.

الآن أغلقوا أعينكم لو سمحتم. بعد دقيقة سأطلب من كل واحد منكم أن يتحدث بلغة الحيوان الذي همست له باسمه، أو أن يقوم بحركات مثل حركاته. انسوا لبعض الوقت لغة البشر، ودون أن تفتحوا أعينكم عليكم تشكيل مجموعات معتمدين على تتبع الصوت الذي يصدره كل واحد منكم، أي أن العصفور يبحث عن صوت العصافير ويقترب منها وكذلك الأمر بالنسبة للقط و... و... ولتشكيل هذه




المجموعات بإمكانكم التجول في الغرفة باحثين عن مصدر الصوت الشبيه. وعندما يجد الواحد منكم فرداً من أفراد مجموعته، عليه أن يمسك بيده ويتابعا البحث معاً عن الباقين من أفراد مجموعتهم.

هل أنتم مستعدون؟ تذكروا أنه أثناء اللعبة يجب أن تبقى الأعين مغلقة. ركزوا سمعكم جيداً وحددوا موقع الصوت، لا تنسوا إصدار صوت الحيوان الذي تلعبون دوره. هيا لنبدأ!!

# الأوجه الثلاثة

## الهدف:

يحب الأطفال كلهم المفاجآت. لعبة الأوجه الثلاثة تبعث في نفوس الأطفال الشعور بالتشويق إضافة إلى أنها ستدفعهم إلى تنشيط فطرتهم وحبهم لاحترام وتقدير الذات.

تقوم اللعبة على أن يتمكن الطفل من تمثيل تعابير وجهه بشكل مطابق تماماً لتعابير وجه طفل آخر يلعب معه في هذه اللعبة، ويجب تنفيذ المهمة دون كلام وبصمت. إذا تمكن الطفل من تنفيذ المهمة فإنه سيعتز بنفسه ويتساءل كيف تمكن من لعب هذا الدور. يمكن للمعلم أن يقترح هذه اللعبة على تلاميذه قبل الحصة التعليمية، أي قبل بدء الدرس وبغض النظر عن مادة الدرس. ويكون من المفيد ممارسة هذه اللعبة بين الدرسين وكذلك قبل المواد التي تتطلب أن يكون التلميذ متعاوناً.

## التعليمات

سأريكم الآن تعابير وجه مختلفة وأريد منكم أن تقوموا بتقليدي.

في البداية سأريكم عبارات وتعابير وجه حزين، وكيف يبدو مظهر الإنسان الحزين.

والآن ليصنع كل واحد منكم تعابير وجه حزين. أريد رؤية وجوهكم تمثل تعابير الحزن. ما هي الحركات التي قد نقوم بها بيدينا وتدل على الحزن؟

والآن سأريكم تعابير وجه غاضب. كلنا نعرف كيف يبدو الوجه عندما يغضب الإنسان.

هيا بنا نقوم بتقطيب حواجبنا ونشد على أسناننا ونلوح بقبضاتنا تعبيراً عن الغضب...

جاء دور تعابير الوجه السعيد. لهذا تعالوا جميعاً لنبتسم ابتسامة عريضة، ونضع أيدينا على صدورنا محاولين التعبير عن الفرح والسعادة.

هل عرفتم الآن كيف تبدو التعابير الثلاثة للوجه؟ تعالوا لنجرب معاً: وجه حزين... وجه غاضب... وجه سعيد.

والآن توزعوا على مجموعات كل مجموعة تتألف من شخصين، وليقف كل واحد منكم متكئاً على ظهر زميله في المجموعة، أي ظهراً على الظهر. تعالوا لنكرر معاً الآن التعابير الثلاثة المختلفة للوجه. لنصنع جميعنا تعابير وجه حزين. جيد، والآن تعابير وجه غاضب... هذا جيد، وأخيراً تعابير وجه سعيد. حسناً الآن ستختارون أنتم واحداً من التعابير الثلاثة، وعندما أصل في العد إلى الرقم ثلاثة يلتف كل واحد منكم بسرعة نحو صديقه في المجموعة وينظر إليه وجهاً لوجه محافظاً على تعابير الوجه التي اختارها.

عليكم أن تحاولوا قدر الإمكان، ودون أي اتفاق بينكم أن يختار الاثنان من المجموعة الواحدة تعابير الوجه ذاتها. فليحاول كل واحد منكم أن يخمن أي وجه سيختار شريكه في المجموعة. هل أنتم مستعدون؟ واحد... اثنان... ثلاثة... بسرعة ليلتف كل واحد منكم وجهاً لوجه نحو شريكه. أي مجموعة تمكنت من تمثيل الوجه ذاته؟

نتيح الفرصة للأطفال كي يتمرنوا على اللعبة بعض الشيء، واحرصوا أثناء ذلك على أن تكون تعابير الوجه التي يختارها كل واحد منهم أقرب ما تكون إلى الحقيقة.

بعد المرحلة الأولى من اللعبة يمكن أن يقوم المعلم بتشكيل مجموعات رباعية، يقف الأربعة ظهورهم لبعض على شكل إشارة (+) ويقوم كل زوج من الأربعة بالاتفاق سراً عن الزوج الآخر على الوجه الذي سيمثلان، والذي يرغبان بإظهاره للزوج الآخر في الرباعي. بعد ذلك يتم توسيع عدد المجموعة، وهكذا إلى أن يتحول الصف إلى مجموعتين كبيرتين.

إذا قمتم بممارسة هذه اللعبة مع أطفال أكبر سناً يمكنكم إضافة الأصوات والحركات المناسبة إلى كل تعبير من تعابير الوجه. حيث يجعل هذا الأطفال أكثر حرية في اللعبة ويجعل اللعبة أكثر متعة.

# الـــــصندوق الـــــسحري

## الهدف:

الصندوق السحري لعبة مميزة تساعد الأطفال على إظهار ما يتمتعون به من قدرة على التمثيل، وإمكانية فهمهم للإيماءات والإشارات والتعبير بالحركة. إنها تمرين جيد ومنشط. تدفع الأطفال بمرح واهتمام إلى تركيز انتباههم على المجموع.

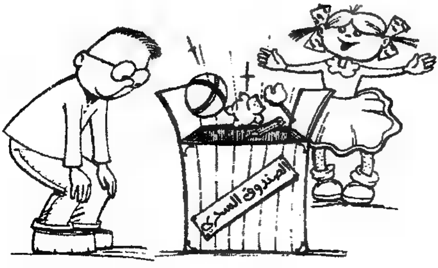
## التعليمات

اجلسوا، لو سمحتم، على شكل دائرة (حلقة)، تخيلوا بأنني أحضرت لكم صندوقاً سحرياً. ***(ضع الصندوق الافتراضي الوهمي وسط الدائرة وقم بحركة تعني بأنك فتحت الصندوق).*** بما أن هذا الصندوق سحري فإنه يحتوي على كل ما قد نتخيل. بإمكان أي واحد منكم أن يقترب من الصندوق السحري ويأخذ منه أي شيء يشاء دون أن يلفظ أي كلمة. أي يجب أن يختار غرضه دون تسميته ويحاول أن يعبر عنه بالحركة والإشارات، بطريقة حمله مثلاً وبطريقة التعامل مع هذه الشيء وكيفية استخدامه.

وإذا تمكن أي تلميذ من معرفة الشيء الذي أخذه التلميذ الأول من الصندوق فيمكنه أن ينضم إليه، ويسأله إذا كان جوابه صحيحاً أم لا.

سأريكم الآن كيف يمكن ممارسة هذه اللعبة... ***(بمقدور المعلم ان يمد يده ويأخذ على سبيل المثال - وعاء طلاء وفرشاة ويبدأ بطلي باب افتراضي وهمي).***

يجب أن يحرص المعلم على فسح المجال أمام أكثر من تلميذ للإجابة وتسمية الشيء الذي أخذه الطفل الواقف عند الصندوق السحري.



# مـــــــــاذا أفعـــــــــل؟

## الهدف:

يمارس الأطفال هذه اللعبة ببهجة وبكل سرور، وهي مفيدة جداً كأسلوب تنشيطي قبل الدرس. يقوم المعلم بإحضار أداة ما إلى غرفة الصف، مكنسة على سبيل المثال، يستخدمها الأطفال كأداة في تجسيد إيمائي لمواقف مختلفة لا علاقة لها بالوظيفة الفعلية لهذه الأداة. تستخدم مثلاً عوضاً عن «غيتار» أو «حصان». وعلى الأطفال أن يجدوا أكثر من طريقة لاستخدام هذه الأداة.

## الأدوات:

مكنسة - أي أداة أخرى غيرها يمكنكم استخدامها بطرق عدة لا علاقة لها بوظيفتها الحقيقية.

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة لو سمحتم، لقد أحضرت معي اليوم مكنسة، لكنها ليست عادية بل هي سحرية ويمكنها أن تتحول إلى أشياء متعددة ومختلفة. والآن ستنتقل المكنسة بين واحد وآخر إلى أن تصل إلى كل واحد منكم. على من يصل دوره في حمل المكنسة السحرية أن يخرج من مكانه ويقف في منتصف الدائرة، ودون أن ينطق بأي كلمة عليه أن يرى الجميع من خلال حركات إيمائية كيف ستستخدم المكنسة وما هي الأداة التي تحولت إليها المكنسة بيديه. وأول من يتعرف على الأداة التي يحاول أن يجسدها الطفل وسط الدائرة بحركاته الإيمائية مع المكنسة، عليه أن يقول للجميع.

سأريكم الآن كيف نقوم بهذه اللعبة. *(يمكن للمعلم أن يستخدم المكنسة وكأنها حصان يمتطيه)* من منكم سيعرف بماذا استبدلت المكنسة، أي الشيء الذي حولتها إليه فلينطق بأعلى صوته باسم هذا الشيء.

# حـــــاول أن تحـــــزر!

## الهدف:

إن حبنا للمعرفة يصبح أقوى عندما نشعر أن التعطش للمعرفة يأتي بثماره، أي عندما نحصل على إجابات مدهشة ومفيدة عن تلك الأسئلة التي نوجهها. لكن بعض الأطفال لا يثقون بقدرتهم على إيجاد الأجوبة المقنعة. وإذا لم يعرفوا الإجابة بدقة تامة فإنهم إما أن يلتزموا الصمت أو يقولوا: «لا أعرف»، وقد يكون لديهم خوف أن تكون إجابتهم غير دقيقة. ويعاني كثيرون من هذه الحالة، ولا سيما الأطفال الذين يحملون شعوراً بالتفوق في المدرسة. ولتربية أطفال يتمتعون بروح المغامرة والتعطش للمعرفة، فيجب علينا أن نربي لديهم إيماناً بقدرتهم على تقديم الإجابات الصحيحة. «الأحجية- أسلوب مميز ككل الكثير من المشكلات الشبيهة.

تشجع هذه اللعبة الأطفال ليعتمدوا بالدرجة الأولى على الاحتمالات الذاتية وإحساسهم الداخلي في حل «الأحجية». وعندما نبدأ التعامل بجدية واحترام مع احتمالات الحل التي يقدمها الأطفال سنلاحظ أنهم سيتمكنون من مرة إلى أخرى من الإجابة بدقة وإيجاد حل للأحجية بكل ثقة.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل طفل.

## التعليمات

هل بمقدور أي واحد منكم أن يخبرني عن شيء يعرفه بدقة ويثق بأنه يعرفه؟ هل بمقدور أحدكم أن يخبرني عن أمر غير واثق من صحته ومعرفته له تقريبية؟ هل بمقدور أحدكم أن يخبرني عن أمر لا يثق بدقته لكنه لا يستبعد مختلف الاحتمالات عنه، أو لديه تخمينات بخصوصه؟

من المفيد أحياناً أن نحاول الإجابة عن سؤال لم نسمعه من قبل، وأن لا نسارع إلى الامتناع عن محاولة إيجاد الجواب فنقول: «أنا لا أعرف»، بل يجب أن نحاول ونبذل

جهدنا لحل السؤال. لهذا أريد أن ألعب معكم لعبة «حاول أن تحزر». سنبدأ اللعبة هنا في غرفة الصف. أغلقوا أعينكم لو سمحتم. سأطرح عليكم أسئلة ويجب أن تحزروا الأجوبة. وفي اللحظة التي يعرف فيها أي واحد منكم الحل أو الجواب فليقله لي بصوت مرتفع:

- كم عدد المقاعد في غرفة صفنا؟ افتحوا أعينكم الآن وابدؤوا العد.
- كم عدد البنات وكم عدد الأولاد في صفنا؟ افتحوا أعينكم الآن وابدؤوا العد.
- كم عدد التلاميذ الذين أتوا اليوم مرتدين سراويل زرقاء؟
- كم طفل في صفنا شعرهم أشقر؟
- كم عدد الأطفال الذين أتوا اليوم إلى المدرسة وهم بمزاج جيد؟ افتحوا أعينكم واسألوا بعضكم بعضاً ومن ثم أجيبوا.
- هل يمكن لأحدكم أن يقول لي بأي مزاج أتيت اليوم إليكم؟ افتحوا أعينكم الآن ووجهوا الأسئلة لي ومن ثم أجيبوا أنتم عن هذه الأسئلة.

ألا تعتقدون أن هذه اللعبة ممتعة؟ والآن عليكم أن تجيبوا عن أسئلة أكثر تعقيداً وستحتاج وقتاً قصيراً من التفكير. ليأخذ كل واحد منكم الورقة والقلم بيده وليكتب أسماء طفلين من صفنا، أو بإمكانكم أن تكتبوا اسمي واسم طفل من صفنا. ومن ثم فكروا بسؤال تريدون توجيهه إلى كل واحد من الاسمين. من المحتمل أن يكون هذا السؤال يراودكم منذ زمن نحو الشخص تحديداً، وقد يكون السؤال قد ورد في تفكيركم الآن. *(ينتظر المعلم مدة من الزمن حتى ينتهي الأطفال من الكتابة).* والآن أغلقوا أعينكم مرة ثانية وتخيلوا كيف يتقدم كل واحد منكم نحو الشخص الذي يريد توجيه السؤال له، وليتخيل نفسه يطرح عليه هذا السؤال. حاولوا أن توجهوا السؤال بلطف قدر الإمكان كي يتمكن الآخر من الإجابة عليه برضى ودون انزعاج. حاولوا أن تروا في مخيلتكم كيف يجيب الشخص الآخر عن سؤالكم بكل لطف. ومن ثم افتحوا أعينكم وليكتب كل واحد منكم الإجابة عن السؤال الذي كتبه قبل قليل. بعد ذلك كرروا

العملية ذاتها مع الشخص الآخر. *(في ختام اللعبة يجب أن يفسح المعلم المجال امام الراغبين من التلاميذ في قراءة الأسئلة والأجوبة. بعد ذلك يمكن لمن وجهت الأسئلة لهم أن يعلقوا على الإجابة).*

## التحليل:

- لماذا يملك كل إنسان الحق في أن يضع احتمالات الأجوبة و «يحزر ويتحزر»؟

**اللعبة ٢٩** **من ٨ سنوات**

# المـــــادة الســـــحرية

## الهدف:

يتم عبر هذه اللعبة تحفيز حب المعرفة لدى الطفل وتجسيده في مجال عملي واقعي. يجب الاستمرار بممارسة اللعبة إلى أن يتمكن كل طفل من المشاركة فيها. في النهاية سيتكون لدى الأطفال حالة إيجابية تساعدهم على تقبل ما هو جديد بالنسبة لهم.

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة لو سمحتم، لقد أحضرت لكم اليوم شيئاً غير عادي، لا يمكن رؤيته لكن يمكن لمسه. يمكنكم عجنه مثل المعجون أو الطين، وأن تصنعوا منه أي شيء تريدون، لعبة ما أو تمثالاً صغيراً. *(اخرج الآن المادة السحرية من الكيس ـ اي القطعة المفترضة الوهمية من مادة المعجون ودعهم يشاهدون كيف تقوم بصنع الأجسام منه)* إن هذه المادة السحرية هي مادة غير طبيعية يمكن استخدامها مثل المعجون أو الطين أو الشمع لصنع مختلف الأشكال المجسمة. والآن سأقوم بصنع جسم من هذه المادة السحرية وسيكون عليكم أن تحزروا ما الذي صنعته. من يحزر أولاً فليقل لي فوراً بأنه عرف الإجابة. *(ابدأ بصنع اي جسم وهمي من خلال تحريك يديك وكأنك تحمل فعلياً مادة المعجون وتصنع منها مجسماً.*

*ليكن الشيء الذي تصنعه في البداية بسيطاً، له شكل واضح ويسهل على الأطفال التعرف عليه قد يكون هذا صحناً، او كأساً، أو كرة قدم ومن ثم قم بتسليم المادة السحرية إلى الطفل الجالس على مقربة منك. وفي كل مرة يتمكن فيها الأطفال من معرفة المجسم الذي تم صنعه باستخدام المادة السحرية يجب نقل هذه المادة إلى الطفل التالي).*

اللعبة ٢٤ من ٨ سنوات

# تأمـــــــــــــــل

## الهدف:

يوجد لدى الأطفال في سن المرحلة المدرسية الكثير من الأسئلة. حبهم للمعرفة يجعلهم يركزون إلى حد ما على تلك الأسئلة التي تقلق الكبار عادةً. كيف نتعلم كسب مبالغ جيدة؟ لماذا يختلف والداي ويتشاجران ويتخاصمان؟ هل أنا محطّ إعجاب من هم من حولي؟ إذا تعاملنا بجدية مع مختلف الأسئلة والتساؤلات لدى الأطفال ومع حب المعرفة الطبيعي عندهم، فيمكننا أن نأمل بأنهم سيسعون لمعرفة أسرار القراءة والكتابة والحساب وقوانينها.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل طفل.

## التعليمات:

ما هي الأمور التي تقلق تفكيرك وتضعك أمام تساؤلات مختلفة من حين لآخر؟ عن مستقبلك؟ عن مظهرك الخارجي وكيف تبدو؟ عن مشاعرك وأحاسيسك؟ عن أحداث معينة جرت مؤخراً؟ عن الشخصيات المشهورة؟ عن الأصدقاء؟ ما هي الأمور الأخرى التي تشكل محط اهتمام لك وتفكر بها دوماً؟ فكر بعض الوقت بتلك الأشياء والقضايا التي تشغل بالك والتي ترغب أن تعرف عنها المزيد. أكتب ما هو مهم لك منها: تخيل موقفاً أو حدثاً قد يتعرض له طفل أو طفلة من عمرك ويفكرون به؛

أرسم ما يقلقك ويشغل بالك. *(بعد هذا الحديث يمنح المعلم الأطفال فرصة لتشكيل مجموعات ثنائية او ثلاثية وان يتشاطروا فيما بينهم ما يفكر به كل واحد منهم وان يكتبوا او يرسموا هذه الأفكار).*

### التحليل:

- متى يتوفر لك الوقت لتفكر بالأمور المهمة بالنسبة لك؟
- هل يوجد مكان محدد مريح لك يمكنك أن تفكر فيه بهدوء بالقضايا التي تهمك؟
- مع من تناقش عادة المسائل المهمة بالنسبة لك؟

**اللعبة ٢٩** — **من ٩ سنوات**

## مكـــان هـــادئ للتأمـــل

### الهدف:

إن هذه اللعبة هي عبارة عن رحلة رائعة في الخيال، تذكر الأطفال بأنه غالباً ما نجد الأجوبة على الكثير من الأسئلة المهمة في داخلنا.

### الأدوات:

ورقة وأقلام تلوين لكل طفل.

### التعليمات

هل يمكنكم أن تقولوا لي الموضوع الذي يفضل الأطفال بسنكم الحديث عنه فيما بينهم، مع إخوتهم وأخواتهم؟ وهل يمكنكم إخباري بموضوع يحب أبناء جيلكم مناقشته مع أمهاتهم؟ هل يمكنكم إخباري بالموضوعات التي تفضلون أن تكون محور نقاش مع الآباء؟

الآن أريدكم أن تفكروا بعض الوقت وتقولوا لي تلك الأسئلة التي يرغب كل واحد منكم، أو أنتم جميعاً، معرفة الإجابات عنها؟ من يفكر أولاً بسؤال كهذا

فليرفع يده. سأريكم وأعلمكم كيف ستتمكنون بأنفسكم من إيجاد الإجابة التامة أو الجزئية على الأسئلة التي تقلقكم.

اجلسوا بوضع مريح وأغمضوا أعينكم.. تنفسوا تنفساً عميقاً مريحاً... ابحثوا بداخلكم عن مكمن الهدوء، أي ذلك المكان في الروح الذي تجدون معه وفيه الهدوء والراحة.

إذا حاول كل واحد منكم أن يسترق السمع جيداً وهو في حالة الهدوء فإنه سيسمع أمواج البحر وهي تضرب الشاطئ... في البداية قد يهيمن ضجيج حركة مياه البحر وأمواجه، لكن شيئاً فشيئاً سيتضح لمسامعكم صوت الأمواج تتلاطم على رمال وصخور الشاطئ. تتقدم الأمواج وترتطم بالشاطئ مصدرةً صوتاً فيه الجمال والهدوء لا سيما عندما يكون البحر هادئاً، ومن ثم تتراجع هذه الأمواج، ومن جديد تعود إلى الشاطئ... إيقاع الأمواج متوازن وله أثر المهدئ. اجعل الأمواج تسحب معها كل ما يقلقك وكل ما يتسبب لك بالتوتر. ومثلما تسوي الأمواج رمال الشاطئ وتنظفها، فإنها ستدخل الهدوء إلى ذهنك وتجعل تفكيرك أكثر صفاءً وتسحب فيه كل ما يشوبها.

تخيل أنك تجلس على شاطئ البحر، والرمال من حولك جافة تماماً ولينة. انظر من حولك ستجد أنك وحدك مع هذا الشاطئ الجميل والهدوء المطلق يخيم على المكان. الشمس تقترب من المغيب وتلون السماء بخطوط برتقالية وذهبية وحمراء. إنك تشعر بدفء شمس المساء على بشرتك، وعندما تنظر إلى الماء سترى خيال الشمس المتماوج المتلألئ على سطح أمواج البحر الوديعة الهادئة.

املأ صدرك بهواء البحر الرطب النقي اللطيف، واشعر برائحة هذا الهواء البحري المالح. هواء البحر رطب بعض الشيء ومنشط. إنك تسمع أصوات طيور النورس سامحاً للهواء بأن يحمل أحاسيسك عالياً في السماء إلى جانب هذه الطيور. ترى الطيور وهي تحلق أحياناً دون تحريك أجنحتها وتكتفي بمدها وامتطاء تيار هوائي معاكس تحلق على أمواجه. تشعر الآن بأنك هادئ تماماً وتستغل هذا الهدوء كي تنسى ما يقلقك وأن توجه لنفسك بهدوء السؤال الذي يشغلك وتبحث عن إجابته. ابحث من أجل الإجابة عن سؤالك هذا، للتعبير عنه، عن كلمات بسيطة ومختصرة وواضحة. وبينما تكرر هذا السؤال بهدوء، تأمل البحر اللا متناهي وكن مستعداً لإجابة قد يعطيها البحر عن سؤالك.

من الممكن أن تسمع هذه الإجابة تتخلل صوت الأمواج اللطيفة... أو قد يجعلك المشهد البحري الرائع ترى لوحة ما، فيها الإجابة عن سؤالك، أو فيها إشارة عن هذه الإجابة... ومن الممكن وبكل بساطة أن يعلمك هذا الجو المحيط كلمات جديدة بسيطة تساعدك على صياغة سؤالك بشكل أكثر وضوحاً ودقة. *(نمنح الطفل ٣٠ ثانية).* بأي حال فإنك الآن على معرفة جيدة بهذا المكان في عمق روحك، وبإمكانك الذهاب إليه ذهنياً وفي مخيلتك بأي وقت تشاء. أما الآن فبإمكانك أن تودع هذا المكان وأن تعود تدريجياً إلى هنا إلى غرفة الصف. صحح جلستك، افتح عينيك، وها أنت هنا من جديد مفعم بالنشاط والحيوية.

الآن خذ الورقة والأقلام الملونة وأرسم لوحة. يمكنك أن ترسم ذلك المكان على الشاطئ حيث كنت منذ قليل، أو أن ترسم رسماً يعبر عن الأحاسيس التي خالجتك هناك، أو عن سؤالك، أو عن الإجابة التي حصلت عليها. ارسم ما تعتقده مناسباً الآن وضرورياً. ***(يمنح الطلاب مهلة ١٠ دقائق للرسم ومن ثم، قدر الممكن، ليناقشوا معاً او ضمن مجموعات صغيرة، ما قاموا برسمه).***

## التحليل:

- هل حصلت على أي إجابة عن سؤالك؟
- هل تغير سؤالك أو طبيعته أو صيغته؟
- كيف تشعر نفسك الآن؟

**اللعبة ٢٦** **من ١٠ سنوات**

# اسحب سؤالاً

## الهدف:

كثيراً ما يكون لقدرتنا على طرح السؤال بصورة سليمة دور حاسم في معظم القضايا الحياتية. والأجوبة على كثير من الأسئلة قد تصبح ملائمة ومناسبة ومقبولة مع الوقت. لهذا وفي عصر السرعة الذي نعيشه الآن لا بد أن نكون مستعدين لصياغة

المشكلة التي نبحث فيها بصورة سليمة وتوجيه الأسئلة المهمة فعلياً. ومن الضروري أن يتعلم الأطفال هذه الآليات.

## الأدوات:

لكل طفل بطاقتان واحدة بيضاء وأخرى حمراء اللون، وصندوق صغير.

## التعليمات:

هل تعرفون من بإمكانه أن يوجه أسئلة مثيرة للاهتمام؟ هل بمقدور أحدكم أن يأتي بمثال عن سؤال مهم؟ والان ليوجه لي أحدكم أي سؤال غير مهم وممل. أي نوع من الأشخاص تفضلون أن تكونوا؟ من أولئك الذين يتمتعون بقدرة على توجيه الأسئلة الجيدة أم من أولئك الذين يتمتعون بالقدرة على تقديم الأجوبة الممتعة؟

أريد أن أقترح عليكم لعبة تقومون خلالها بالتدرب على توجيه الأسئلة الجيدة. سنقوم بكتابة هذه الأسئلة على بطاقات. كل واحد منكم يكتب الأسئلة على البطاقات التي بحوزته ومن ثم نضعها كلها داخل الصندوق ونخلطها. بعد ذلك يسحب كل واحد منكم سؤالاً من الصندوق ويحاول أن يجيب عليه. يجب عليكم أن تكتبوا على البطاقات البيضاء أسئلة عامة لا علاقة لها بأي كان ولن تحرج أحداً، على سبيل المثال: ما هو أعلى مبنى في العالم؟ أو: ماذا يجري عندما يزهر الخيزران؟. أما البطاقات الحمراء فنكتب عليها أسئلة خاصة، على سبيل المثال: متى كذبت آخر مرة؟ أو: هل سرقت أي شيء ولو مرة واحدة في الحياة؟ وما شابه ذلك من أسئلة. (*على المعلم أن يختار امثلة تتلاءم مع البيئة الاجتماعية التي يعمل فيها ويعيش تلاميذه وفق قوانينها وتقاليدها*).

الآن اكتبوا ما لديكم من أسئلة، وعندما تنتهون ألقوا بها في الصندوق.

الآن وبعد أن انتهيتم فليتقدم كل واحد منكم بدوره ويسحب إما سؤالاً على بطاقة حمراء وإما بطاقة بيضاء حسب رغبته، وبعد ذلك يجب عليكم الإجابة عن هذه الأسئلة.

بعد أن يقدم كل واحد أمام الجميع السؤال الذي سحبه وكيف أجاب عليه، نقوم معاً بتقييم السؤال هل هو مثير للاهتمام أم لا، وهل الإجابة عليه دقيقة. وإذا قام

الطلاب بسحب سؤال على بطاقة حمراء، يتوجب على المعلم أن يسأله على انفراد إذا ما كان مستعداً فعلاً للإجابة عن هذا السؤال أم أنه يفضل التأجيل، أو التخلي عن السؤال.

## التحليل:

- هل أعجبتكم اللعبة؟
- ما هي الأسئلة التي أعجبتك؟
- هل شعرت بالمتعة وأنت تؤلف السؤال وتكتبه؟
- ما هي الأجوبة التي تعتبرها موفقة؟
- ما هي الأسئلة الأكثر صعوبة بالنسبة لك: الأبيض أو الأحمر؟

**اللعبة ٢٢** **من ٩ سنوات**

# اكتشافات مثيرة

## الهدف:

يمكن استخدام الأدوات المنزلية كمفاتيح تحفز مخيلة الطفل في هذه اللعبة التي تقوم على الارتجال. ومن خلال تأليفهم لمختلف القصص والأحداث لا بد أن يروي الأطفال أموراً مهمة متصلة بحياتهم الشخصية، وهذا ما يساعدهم على معرفة بعضهم بعضاً أكثر. من هنا يمكن القول إن لعبة (اكتشافات مثيرة) لها أثر جانبي في تكوين روح الجماعة.

لممارسة هذه اللعبة يترتب على الأطفال تبادل الثقة وأن يكون لديهم بعض الخبرة في الارتجال.

## الأدوات:

يحصل كل طفل على كيس نايلون وفيه أدوات ملفوفة بورقة. وقد يكون في هذه الورقة داخل الكيس أدوات منزلية مختلفة يعرفها الطفل وأخرى قد لا يعرفها.

مثلاً: ملعقة صغيرة، كأس بلاستيكية، قصص، تمثال صغير، ديسك، مزمار، قبعة شتوية... الخ... الخ...

## التعليمات

هل سبق وأن عثر أي واحد منكم على أشياء مثيرة؟ وهل فقد أحدكم يوماً شيئاً مهماً؟ هل حدث أن وجدتم شيئاً فقدتموه ذات يوم وفقدتم الأمل في أن تجدوه؟

الآن عليكم أن تتخيلوا أنكم وجدتم شيئاً ما مهماً اعتبرتموه مفقوداً. سأعطي لكل واحد منكم كيس نايلون وبداخله ورقة ملفوف فيها شيء لا نعرف ما هو لأننا لا نراه، ومن فضلكم لا تختلسوا النظر محاولين رؤية ما بداخل الورقة. يقوم كل واحد منكم بدوره بإخراج الشيء الموجود معه داخل الكيس ويقول: آه... أجل إنه لي... *(على سبيل المثال ملعقة صغيرة)*.. لقد أضعته منذ زمن... إنها أفضل غرض لدي لأنها... وهنا يجب على كل واحد منكم أن يقول لنا لماذا يعتبر هذا الغرض مفضلاً عنده، ومتى وكيف فقده ومتى وجده، وما الذي يعنيه له استعادة هذا الغرض.

عندما ينتهي الطفل من الارتجال اسأله ما الذي حدث معه من كل ما قال في واقع الأمر. وسيكون من المفيد لو يتم تحفيز حب المعرفة لدى الأطفال وجعلهم يكتبون أو يروون قصة هذا الشيء أو أن يقوموا بتأليف قصة عنه.

## التحليل:

- هل أدهشك الشيء الذي وجدته داخل الكيس؟
- هل عرفت شيئاً جديداً عن صديق من أصدقائك في الصف؟
- هل تحب أن تخترع روايات من مخيلتك؟
- ما هي القصة التي أعجبتك أكثر من غيرها؟
- ما هو الشيء- الغرض- الذي تحبه أكثر من غيره الآن؟

# نظـــــرة في المــــــستقبل

## الهدف:

هنا نستخدم صورة «منجم المستقبل» أي من يقرأ المستقبل، لنخرج من الظلمات إلى النور رغبات وآمال الطفل المتعلقة بمستقبله. فلدى كل الأطفال يوجد آمال ورغبات، أحلام ومشاريع لمستقبلهم. وكثيراً ما تشكل هذه الآمال والرغبات والمشاريع والأحلام لوحة مثل لوحات الفسيفساء التي تحتاج إلى عملية تجميع تربطها فيما بينها للحصول على اللوحة المكتملة. تصور المستقبل هو أهم مصدر إلهام وتحفيز ضروري للأطفال كي تنمو عندهم التوجهات الإيجابية المهمة لتطورهم.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل طفل.

## التعليمات

هل يعرف أحدكم شخصاً يقوم دوماً بقراءة الأبراج وتوقع المستقبل؟ هل يعرف أي واحد منكم شخصاً قام ولو بزيارة واحدة لمنجم؟ هل فكر أحدكم ذات يوم كيف ستبدو حياته بعد مرور عشرة أعوام أو عشرين عاماً؟

من الطبيعي أن أحداً لا يستطيع أن يعرف بدقة ما الذي سيجري معه من حياته بعد أعوام. لكن من المفيد أن نحلم بين حين وآخر بمستقبلنا. فالأحلام تتحقق في بعض الأحيان.

اجلسوا بوضعية مريحة... أغلقوا أعينكم... خذوا نفساً عميقاً... شهيق- زفير شهيق- زفير، شهيق- زفير... تنفسوا بهدوء وراحة...

تخيل أنك في مدينة غريبة وتسير في أحد أزقتها. على يمينك ويسارك تقف منازل قديمة جميلة وكأنها تحف فنية من التاريخ. في واحد من هذه المنازل يعيش منجم يقرأ المستقبل. وهو يقرأ مستقبلاً جيداً لكل شخص يذهب إليه، فيظهر لدى هذا الشخص

قوة وحزم ليجعل حياته رائعة. افتح الباب الخشبي الثقيل وستجد عجوزاً طيباً ينتظرك خلفه، يرحب بك بلطف، ويدعوك لتدخل إلى مكتبه. هناك سرعان ما يلفت انتباهك أغلفة الكتب القديمة. على الطاولة توجد أوراق لعب وأمامها كرة زجاجية أو كريستالية، تشع بروعة. وعلى الأريكة يتمدد قط مرقط بالأبيض والأسود يبدو واضحاً أنه متخم.

يدعوك المنجّم لتجلس على الكرسي المريح ويتأملك بعناية وانتباه. من ثم يقول لك «أغلق عينيك وسأخبرك خبراً مفرحاً عن مستقبلك...» بعد هذه الكلمات تغفو ولا تدري إذا ما كنت تسمع ما يقوله المنجم أم أنك تشاهد حلمك. ترى أمامك شكل حياتك مستقبلاً، ترى مستقبلك. ومن الممكن أنك ترى من تعمل وكيف تعمل، وقد ترى الأشخاص الذين يعملون معك. حتى إنك قد ترى منزلك المستقبلي والناس الذين تعيش معهم... أعط لنفسك بعض الوقت في تأمل أدق تفاصيل حلمك. ومن وقت لآخر يصل إليك صوت المنجِّم الطيب، وتتمكن من فهم بعض الجمل بوضوح: «... أنت شخص يتمتع بمؤهلات جيدة... إننا نحبك... يمكنك إنجاز هذا الأمر»... وتساعدك هذه الكلمات على مشاهدة حلمك الجميل. *(ندع الطفل دقيقة واحدة في حالة هدوء نصمت خلالها).*

والآن تشعر أن الوقت قد حان لتودع المنجِّم. تفتح عينيك وتشكره على ما رأيت. ومن المحتمل أنك ترغب بقول شيء ما له في الوداع، أو قد يقول لك هو شيئاً ما. يقوم العجوز اللطيف بتوديعك عند باب المنزل، وها أنت من جديد تسير في الزقاق القديم والمنازل الجميلة تنتشر على الجانبين، تتابع سيرك وتعود إلينا. اجلس بشكل صحيح شد جسدك وافتح عينيك.

خذ الورقة وقلم الرصاص واكتب عن كل ما شاهدته في حلمك، والأشياء المهمة التي لم تتمكن من مشاهدتها في حلمك، يمكنك أن تكتب عنها ما قد يتبادر إلى ذهنك الآن. أكتب عنواناً أعلى الصفحة «نظرة في المستقبل». وإذا شئت يمكنك أن تفكر بعنوان آخر يناسبك لما ستكتبه.

بعد أن ينتهي الأطفال من الكتابة يتم توزيعهم إلى مجموعات ثنائية ويعطي كل واحد للآخر ما كتبه كي يقرأه. وفي النهاية يمكن لمن يرغب أن يقرأ ما كتبه أمام الصف.

## التحليل:

- ما الذي أحسست به أثناء تواجدك في منزل العجوز المنجم؟
- لماذا من المهم أن نتخيل لوحة مستقبلنا بهذا الوضوح؟
- ما الذي أعجبك في ما كتبته؟
- ما الذي أعجبك أكثر من غيره في ما كتبه زملاؤك؟

**اللعبة ٢٩** **من ٨ سنوات**

# فكـــــــــر بـــــــــــسؤال

## الهدف:

عندما يتعلم الأطفال توجيه الأسئلة في إطار تعرفهم على مادة ما، فإنهم في أغلب الأحيان يتعمقون في محاولات تعرفهم على هذه المادة أو الموضوع، ويحاولون أن يجدوا بأنفسهم الإجابات عن الأسئلة التي تقلقلهم فيه، فتجد أنهم قد يبحثون في الكتب والموسوعات وقد يلجؤون إلى الكبار طالبين منهم المساعدة.

إن هذه اللعبة تشد انتباه الأطفال إلى فن توجيه الأسئلة. بمقدوركم استخدامها مراراً ومع بداية كل بحث أو موضوع جديد. عليكم تحديد مجال البحث وموضوعه بما يتناسب مع مستوى الأطفال. لا تجعلوا اهتمامكم محصوراً بالأسئلة التي تحتاج إلى التفكير، واهتموا بكل الأسئلة التي يطرحها الأطفال. واشرحوا لهم أنه من المهم في الحياة أن تطرح الأسئلة المثيرة تماماً مثلما هو مهم أن تجيب عن هذه الأسئلة وغيرها بطريقة صحيحة.

## التعليمات

أريد اليوم أن أطرح عليكم عدداً من الأسئلة:

- من منكم يرغب بأن يصبح معلماً؟
- ومن منكم يرغب بأن يصبح محققاً أو باحثاً؟

- هل يرغب أحدكم بأن يكون لديه حصان؟
- من منكم يرغب بأن يصبح سؤالاً؟
- من منكم يرغب بأن يصبح جواباً؟

أريد أن أجرب اللعب معكم في لعبة اسمها «فكر بسؤال». الأسئلة- هي نوع من التوجيهات والإرشادات التي تساعدكم على معرفة الآخرين بشكل أفضل وأن تتعرفوا على اهتماماتكم ورغباتكم.

في الوقت نفسه فإنكم ستتمكنون بمساعدة الأسئلة من اكتشاف ذواتكم والتعرف على أنفسكم، وكذلك على فهم العالم المحيط بنا بشكل أفضل. سأعطيكم الآن الكلمة الرئيسة لنرى عدد الأسئلة التي يمكنكم أن تضعوها باستخدام هذه الكلمة. حسناً لنبدأ. الكلمة الرئيسية الأولى «خبز». ألقوا الأسئلة التي تخطر في أذهانكم باستخدام هذه الكلمة وسأقوم بتدوين هذه الأسئلة على السبورة.

ومن الممكن استخدام كلمات أخرى لتكون «كلمات رئيسة» لصياغة السؤال، تكون أكثر بساطة للأطفال الأصغر سناً. من هذه الكلمات نذكر: شمس، ماء، دفء، أصدقاء، والدان، عمل، موسيقى، دراجة، حلم، نوم... الخ... الخ... بعد أن تنتهي اللعبة حاول أن تعرف من الأطفال أي سؤال يعتبرونه الأكثر إثارة من بين ما وجهه الأطفال في الصف من أسئلة أثناء اللعبة. بعد ذلك يمكن مناقشة هذه الأسئلة بصورة مستقلة. هناك طريقة أخرى تجعل اللعبة أكثر متعة، حيث يمكن إحضار بعض الصور التي من شأنها ترك انطباعات لدى الأطفال، إما أن تكون صور شخصيات أو صوراً لمواقف معينة. اطلب من الأطفال أن يصيغوا الأسئلة التي يرغبون بتوجيهها للشخصيات في الصور، أو عن المواقف المصورة.

## التحليل:

- هل وجدت صعوبة في التفكير بسؤال مثير وصياغته؟
- لماذا تعتبر الأسئلة مهمة؟
- ما هو السؤال المهم الذي يقلقك الآن أكثر من غيره؟
- كيف كنت ستجيب أنت على السؤال الذي وضعته؟

- ما هي الأسئلة التي لا تحتاج إلى مساعدة الآخرين للإجابة عنها؟
- من هو الذي يطرح أسئلة أكثر إثارة في صفنا؟
- هل هناك ما يسمى أسئلة «محرمة»؟
- من في أسرتك يطرح أسئلة مثيرة ومهمة؟

**اللعبة ٣٠** **من ١٠ سنوات**

# أسئلة غريبة - أجوبة غريبة

## الهدف:

لا يدور الحديث هنا حول الأسئلة الذكية كما هي الحال في اللعبة السابقة، بل عن الأسئلة الخيالية وغير المنطقية. إنها أسئلة غير معقولة ومستحيلة نظراً لأنها تتجاوز حدود المعقول وتخرج عن إطار المنطق، وتتعارض أحياناً مع قوانين الطبيعة. تتميز هذه اللعبة بأنها تخلق جواً مثيراً من الدهشة وتهدي للأطفال البهجة والسرور من خلال طرحهم للأسئلة. ابدأ من بعض الأسئلة المقترحة واجعل الأطفال يجيبون عليها ويعطون أكثر من إجابة. بعد هذا سيتمكن الأطفال بنفسهم من وضع أسئلة غريبة، وأن يفكروا بأجوبة أكثر غرابة لهذه الأسئلة. ولتنظيم هذه اللعبة التي تتصف «بالإبداع الفوضوي» أو «الفوضى الإبداعية والمبدعة» يجب على المعلم أن يقترح موضوعاً محدداً يتم تأليف الأسئلة حوله. والموضوعات قد تكون تاريخية أو رياضية، الطعام، المغامرة، الصحة، البيئة المحيطة والطبيعية...

## التعليمات

أريد أن اقترح عليكم اللعب في لعبة «أسئلة غريبة- أجوبة غريبة». في البداية سأطرح عليكم بعض الأسئلة الغريبة وسيكون عليكم أن تفكروا بإجابات غريبة عنها وغير مألوفة. الفكرة الأساسية في هذه اللعبة هي أنها تقوم على مواجهتنا لأشياء لم نسمع بها من قبل ولم نفكر بها أبداً والتي تبدو أحياناً مثيرة للدهشة وممتعة. بعد أن تجيبوا على أسئلتي ستقومون أنتم بطرح أسئلة غريبة وتجيبون عليها.

السؤال الغريب الأول الذي أريد أن أطرحه عليكم سيكون التالي: ما الذي ترغب به أكثر، أن تكون حاضراً أثناء عصر الديناصورات وتعد عنه تقريراً صحفياً، أم أن تكون شاهداً على الطوفان الكبير وتعد عنه برنامجاً وثائقياً؟ ما هي الأجوبة التي تدور في أذهانكم الآن؟

إليكم هذه الأسئلة الغريبة أيضاً:

- من تفضل أن تكون: يد تمشي، أم قدم تشرب، أم رأس يركض؟
- أي لون ألذ طعماً الأحمر أم الأصفر؟
- من ترغب أن تصبح في المستقبل: الطبيب العالم الذي سيجد علاجاً من مرض الإيدز، أم العالم الذي سيقضي على المجاعة ونقص الغذاء، أم العالم الذي يبتكر لغة جديدة يستطيع أن يتحدث بها كل إنسان على سطح الأرض؟

كيف ترغب بأن تأتي إلى الحياة مثل حرف «التاء» أو مثل حرف «النون» أو حرف «الباء»؟

مع من ترغب بأن تمضي نهارك كله، مع رئيس دولتك، أم مع إحدى فرق الغناء المشهورة أم مع أحد نجوم كرة القدم؟

- عليك أن تختار العمر الذي ستمضي فيه دون أن تكبر طوال حياتك؟ ما هو العمر الذي تختار أن تتوقف عنده وتستمر بحياتك في هذا العمر؟
- ما هو طعم المال؟
- ما هو صوت ضوء الشمس؟ وما هو صوت ضوء القمر؟
- هل تفضل أن تكون خطوطاً بيضاء على جلد حمار الوحش، أو أن تكون قرن وحيد القرن؟
- هل توافق أن تعيش خمس سنوات أقل بشرط أن تصبح أجمل وأكثر جاذبية؟
- هل تريد أن تتناول حبة دواء تجعلك تعيش حتى ٢٥٠ عام؟
- لو كنت قادراً على تغيير أوضاع تلاميذ صفك، هل كنت لتجعلهم أكثر ذكاءً، أم أكثر نعومة، أم أكثر اهتماماً بالآخرين؟

## التحليل:

- ما الذي أعجبك أكثر أن تفكر بأسئلة غريبة أم بأجوبة غريبة؟
- أي واحد من الأسئلة الغريبة أعجبك أكثر من غيره؟
- أي واحد من الأجوبة الغريبة أعجبك أكثر من غيره؟
- هل أعجبتك اللعبة؟

اللعبة ٢١ — من ١٠ سنوات

# الحقيقـــة والكـــذب

## الهدف:

إن هذه اللعبة ممتعة ومفيدة يتعرف الأطفال خلالها على بعضهم بشكل أفضل. وهي أكثر ما تكون مفيدة في بداية العام الدراسي لأنها عبارة عن إمكانية تعرف أكثر عمقاً ومتعدد الأوجه بين الأطفال. إضافة إلى هذا فإن هذه اللعبة تفرض على الأطفال أن يفكروا بمعنى الحقيقة والكذب والوقوع في الخطأ وسيتمكن كل طفل من أن يتحدث بصراحة وواقعية عن الأطفال الآخرين ويقيمهم.

## التعليمات

المعلم يخاطب التلاميذ: اجلسوا على شكل دائرة. تخيلوا أننا شربنا كلنا شراباً سحرياً، وكل من يشربه لا بد أن يقول الحقيقة مرتين ويكذب مرة واحدة. أريد الآن أن يقول لنا كل واحد منكم ثلاثة أشياء عن نفسه، يذكر فيها وصفين مطابقين للحقيقة ووصفاً للثالث خاطئاً ويتنافى مع الحقيقة. وعلى الآخرين أن يفرقوا بين الحقيقة والكذب مما يقوله زميلهم. سأبدأ بالحديث أنا...

حاول أن تكون مثالاً في الحديث مع التلاميذ، بحيث أن لا تكون الأوصاف التي تعطيها لنفسك- الحقيقة منها والكاذبة- غير طبيعة أو غير تقليدية. ومن ثم أفسح لهم المجال ليحددوا أي أوصاف تطابق الحقيقة وأيها تتنافى معها. وانتظر إلى أن يتمكن كل طفل من التعبير عن رأيه. ومن ثم يبدأ التلاميذ بالدور، وهكذا حتى يقوم

كل واحد بإطلاق ثلاث صفات ويحاول الآخرون التعرف على ما هو مطابق منها الحقيقة وما يتعارض معها.

## التحليل:

- عن أي شخص عرفت أمراً جديداً من خلال اللعبة؟
- هل تمكنت من التمييز ببساطة بين الكذب والحقيقة؟
- هل واجهت صعوبة في التمييز بين الكذب والحقيقة؟
- ما الذي تجنيه عندما تقول الحقيقة عن نفسك؟

# الفصل الثالث

# اكتساب الخبرة

# مسابقة الخبر الجيد

## الهدف:

كثيراً ما يكون الأطفال في بداية اليوم التدريسي (الأسبوع) شاردين مشتتين غير قادرين على التركيز. من هذه اللعبة التي تعتمد على الحديث يمكن بدء النهار وجذب انتباه الأطفال ببساطة. إنها تساعد الأطفال على التركيز على موضوع محدد والحصول في الوقت نفسه على الإثارة والمتعة. يمكن للمعلم أن يختار موضوعاً يقوم الأطفال بتبادل الأخبار حوله، أو يقومون بتأليف هذه الأخبار، و يجب أن يحرص المعلم على اختيار موضوع إيجابي إلى حد ما.

## الأدوات:

كرة صغير مثل كرة المضرب.

## التعليمات

أريد أن يروي لنا كل واحد منكم خبراً عن أمر حدث معه بالأمس أو خلال الأسبوع الماضي. وعندما يتحدث واحد منكم ستكون الكرة بيده، وعندما تنتهون من الحديث قوموا بإلقاء الكرة للتلميذ الجالس بعيداً عنكم ليتابع مسابقة الأخبار الجيدة السارة ويروي بدوره ما حدث معه.

احرص على أن لا يتم نسيان أي طفل من المشاركة في اللعبة وإذا كان العدد كبيراً فاحرص على أن يكون حديث الأطفال مختصراً. وهذه بعض الأسئلة المقترحة لتكون مقدمة لمسابقة الأخبار:

- من تسبب لك بالسعادة في الآونة الأخيرة؟
- ممن سمعت مؤخراً شيئاً مفيداً ومثيراً للاهتمام؟
- بمن أنت معجب الآن؟
- ما هي المشكلة التي تمكنت من حلها مؤخراً؟

- ما هي المقطوعة الموسيقية أو الأغنية الجميلة التي أحببت سماعها في الأيام الأخيرة الماضية؟

ويمكن ربط هذه اللعبة مع بعض المواد التعليمية:

- ما الذي أعجبك من درس التاريخ الأسبوع الماضي؟

اللعبة ٢٢ — من ١٠ سنوات

# نظـــــف ذهنـــــك

## الهدف:

إن الشعائر الكوميدية الذهنية المقترحة عبر هذه اللعبة من شأنها أن تحل الكثير من المسائل:

- ماذا يخلق جو المرح في الصف؟
- يعطي فرصة للأطفال ليتحركوا بعض الشيء.
- يخلق لدى المجموعة حالة توحد كالتي تنشأ أثناء الجهد الجسدي المشترك.

## التعليمات

ليقف الجميع وشدوا أجسادكم.

سنقوم الآن ببعض الشعائر معاً. ستساعدنا هذه الشعائر على نفض الغبار الذي تراكم في أذهاننا. شدوا أجسادكم نحو الأعلى وكأنكم تريدون لمس السقف. شدوا أجسادكم نحو اليمين ونحو اليسار مادين أيديكم أبعد مسافة ممكنة وشدوا عضلاتكم كلها. والآن قفوا بحيث تكون أكعاب أقدامكم متباعدة عن بعضها قليلاً، وضعوا أيديكم على بعد ٢٠ سنتمتراً تقريباً عن أذانكم. تخيلوا أنكم تمسكون بأيديكم خيطاً ذهبياً يدخل من أذن ويخرج من الأخرى، يمر من خلال الرأس عبر الأذنين.

اسحبوا الخيط مرة بهذا الاتجاه ومرة نحو ذاك، إلى هنا وهناك... فلينظر كل واحد منكم حوله ليرى كيف نفعل كلنا الأمر نفسه. هيا نحو اليمين- نحو اليسار-

نحو اليمين!!.. هل تعرفون من أنتم الآن؟ إنكم منظفو الأذهان. لقد قمتم بتنظيف «مداخن» عقولكم لتشتعل المعرفة فيها وتنير بشعاع ساطع، وتجعلكم مستعدين من جديد لاكتشافات جديدة.

## اللعبة ٢١ — من ٦ سنوات

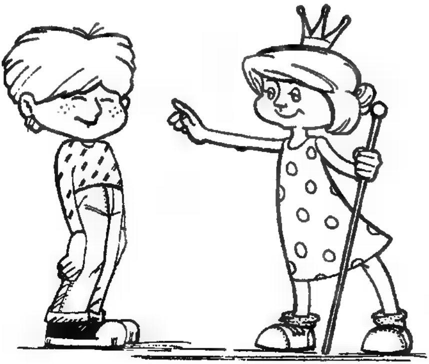
# أمير على رؤوس الأصابع

### الهدف:

لعبة إضافية من تلك التي تخلق جواً من المرح والضحك بين التلاميذ، ويمكن إعادتها وممارستها على الدوام، مما يجعل فوائدها تتزايد من مرة لأخرى. وتفيد هذه اللعبة في إعادة التركيز والهدوء للتلاميذ في حال عمت الفوضى بينهم.

### التعليمات

قفوا وشدوا أجسادكم، أريد أن أرى كيف ستتمكنون من تحويل غرفة الصف هذه التي يسيطر عليها الضجيج والفوضى إلى ورشة عمل ودراسة يسيطر عليها الهدوء والتركيز. ولهذا أقترح عليكم لعبة جديدة، اسمها (أمير على رؤوس الأصابع). حيث نختار واحداً منكم ليلعب دور الأمير. وبخطوات يكاد لا يُسمع وقعها يتجه الأمير نحو أي واحد منكم، وبكل هدوء يلمس نهاية أنفه، ومن ثم يتجه نحو واحد آخر ويلمس له نهاية أنفه



أيضاً. وبينما يستمر الأمير بالتنقل بين تلميذ وآخر ويلمس أنوفهم، يجب على كل من قام الأمير بلمس نهاية أنفه أن ينهض من مكانه ويسير خلف الأمير بخطى هادئة جداً

تماماً مثلما يسير الأمير، ودون إصدار أي نوع من أنواع الضجيج. وكل من يسير خلف الأمير يصبح عضواً مهماً في الحاشية الملكية وعليه أن يتصرف بشكل يتلاءم مع موقعه في البلاط الملكي وما يترتب على ذلك من هدوء ورزانة وضبط النفس واحترام الذات والآخرين. شيئاً فشيئاً سيتوسع حجم الحاشية الملكية، يزداد عدد المقربين من الأمير، ويستمر هذا الازدياد إلى أن يصبح كل واحد منكم عضواً في الحاشية الملكية. وعندما يكتمل العدد يتوقف الأمير، وبهدوء الأمراء يلتف نحو حاشيته ويقول لهم: أشكركم أيها السادة. بعد هذه العبارة يعود كل فرد من أفراد الحاشية الملكية، أي أنتم، إلى مكانه في غرفة الصف بهدوء يدل على الانتماء إلى الحاشية الملكية.

اللعبة [illegible] من ٦ سنوات

## نــــــــشط روحــــــــك

### الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال على استعادة حيويتهم والتركيز الذهني. وهي مناسبة جداً ليبدأ المعلم منها اليوم الدراسي. إضافة إلى ما سبق فإن هذه اللعبة تقوي لدى الأطفال روح الجماعة.

### التعليمات

قفوا لو سمحتم على شكل دائرة كبيرة، ودون أن تحنوا ركبكم، وليحاول كل واحد منكم لمس أصابع قدميه بحني الظهر فقط. سأقوم بالعد من الواحد إلى العشرة، ومع كل عدد يجب أن ترفعوا أيديكم *(برفع الجسم من خلال تحريك الجذع نحو الأعلى)* مبتعدين عن أطراف أقدامكم مسافة محددة أو درجة محددة، يختارها كل واحد منكم لنفسه، بحيث تصبح أيديكم مرفوعة إلى الأعلى نحو السماء عندما أصل بالعد إلى العشرة. يبدأ التمرين-اللعبة من وضعية الوقوف والأيدي مسبلة على الجانبين ومن ثم ننحني بجذعنا ونمد أيدينا حتى تلامس أطراف الأقدام، أو طرف أصابع القدم. قد تشعرون ببعض التعب وأنتم في هذه الوضعية، لكن عندما

أبدأ بالعد وتبدؤون بالتحرك نحو الأعلى درجة تلو الأخرى سيتلاشى الإحساس بالتعب، ويحل محله شعور بالراحة. ومن فضلكم حاولوا أن تلاحظوا موقع أيديكم عند كل عدد أقوم بذكره، مثلاً عند العدد خمسة قد يكون البعض منكم وصل بيديه إلى الركبتين، وآخر أعلى منهما، وثالث تحتهما، وهكذا، المهم أن تتذكروا موقع اليدين عند كل عدد. هل أنتم جاهزون؟ *(قم بتنفيذ التمرين مع الأطفال، والعد يجب أن يكون بصوت جهوري واضح يسمعه الجميع من الواحد إلى العشرة).*

والآن تعالوا لنرى هل تمكنتم من تذكر موقع الأيدي عند كل عدد. سأقوم الآن بذكر رقم وعلى كل واحد منكم أن يضع يديه في نفس المكان الذي وصلتا إليه أثناء العد قبل قليل.

حاول أن تذكر أكثر من رقم مرة تلو الأخرى حتى تلاحظ أن الأطفال قد تمرنوا جيداً، وليس من الضروري أن تقوم بتنفيذ الحركات مع التلاميذ في هذه المرحلة من اللعبة. بعد ذلك يمكن أن يقوم أي تلميذ بدور المرشد والموجه في اللعبة، ويمكن منح الأطفال فرصة كي يقوموا بالتناوب بلعب دور المرشد، لكن مع التأكيد أن هذا المرشد سيقوم بتنفيذ الحركات مع بقية التلاميذ.

**اللعبة ٣٦** **من ٩ سنوات**

# قوس قزح

## الهدف:

إنها لعبة جماعية رائعة، تعطي الأطفال شعوراً بالحيوية والنشاط، وتحسن مزاجهم، وتقوي ثقتهم بأنفسهم وتحفزهم على المحادثة مع الآخرين. وللعبة أثر إيجابي منعش قد يكون ضرورياً بعد تقديم المذاكرة أو الامتحان.

## التعليمات:

على الأغلب أن معظمكم قد رأى قوس قزح أكثر من مرة. هل يستطيع أي واحد منكم أن يسمي لي كل ألوان قوس قزح؟ تذكروا هذه الجملة البسيطة التي ستساعدكم على تذكر ألوان قوس قزح: أي باب أدق. أي - أحمر، باب- برتقالي، أدق-أصفر. لكن هذه

ثلاثة ألوان فقط! من منكم بوسعه أن يتابع الجملة ويضع صيغة متممة تتطابق الأحرف الأولى من كلماتها مع الأحرف الأولى من أسماء الألوان المتبقية في قوس قزح؟ رائع، هذا جيد! ومن منكم سيقول لي كيف تبدو رائحة الجو عندما يظهر قوس قزح في السماء؟

إننا نرى قوس قزح بعد أن تُنعش السماء الأرض بالأمطار. في البداية تصل زخات المطر إلى الأرض وتنظفها من الغبار، فيصبح الهواء منعشاً ومنشطاً وشفافاً خالياً من ذرات الغبار، وبعد ذلك يظهر قوس قزح وكأنه يريد أن يظهر لنا معاني النظافة الحقيقة وشكلها وطبيعتها المنعشة. والآن سنستفيد من ألوان قوس قزح لنجعل أرواحنا تشعر بالإنعاش والحرية، ونتخلص من كل ما يعكر صفوها: نتخلص من كل ما يقلقنا ويسبب لنا التوتر، ومن كل الأفكار السلبية السيئة أو الحزينة. قفوا وتحركوا متجهين نحوي.

أولاً تخيلوا وكأن غرفة الصف ممتلئة باللون الأحمر المنعش الذي نراه في قوس قزح. راقبوا هذا الهواء الأحمر المشع الذي يحيط بكم من كل مكان، وكأنكم تسبحون معه، تنفسوا عميقاً لتحصلوا منه على النضارة والإنعاش والحيوية. وإذا رغبتم فبإمكانكم أن تمدوا أيديكم لتلمسوا هذا الهواء الأحمر الرائع اللطيف، أو أن تشعروا برائحته العطرة. *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

تابعوا التنقل بهدوء داخل غرفة الصف وتخيلوا الآن أنها ممتلئة باللون البرتقالي. يمكنكم تنفسه ولمسه، ألا تشعرون وكأن اللون البرتقالي له رائحة مثل رائحة البرتقال النضر؟ *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

والآن، ألا تشعرون بأن هواء غرفة الصف يمتلئ باللون الأصفر. تمتعوا بهذا الهواء الأصفر المنير المشع المنعش. إنه لون أشعة الشمس، تخيلوا كأنكم تسبحون على خيوط هذه الأشعة وتأخذون منها الطاقة والقوة. تنفسوا من هذا الهواء المنعش *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

ما زالت العجائب مستمرة! إن الهواء يتلاعب الآن ويتراقص محملاً باللون السماوي. المسوا هواء سماء الصباح الجميلة، واستمتعوا بلونها المشع مثل سطح بحيرة

جميلة نقية هادئة. مدوا أيديكم على شكل أجنحة، افردوها وتراقصوا على أمواج هـذا الفضاء الجميل. *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

إن الهواء الآن يتبدل من حولنا شيئاً فشيئاً ومن الأزرق يتحول لونه إلى الأزرق، إنه لون البحر، ومن الصعب أن نبعد أعيننا عن هذا المنظر الرائع الجمال وعن هذا اللون الذي يعطي الجمال لهذا المشهد. إن الأزرق مثل السماوي لكنه أكثر كثافة، وكأنه يتكون من كتل أو أمواج لونية خفيفة، لهذا نشعر وكأننا نود تحريكه مثلما نحرك أمواج البحر ونلعب معه بأيدينا. *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

وأخيراً ها هو هواء الغرفة يتحول نحو اللون البنفسجي، المسوا طيات هذا اللون واشعروا بعمقه، إنه يعطي إحساساً بالعمق والتوغل، ويخلق شعوراً مثل الذي يراودنا في الأمسيات الباردة. *(١٥ ثانية نعطيها للتلاميذ كي يتمكنوا من الاسترخاء والتعامل في مخيلاتهم مع المشهد المذكور).*

والآن تخيلوا أنفسكم تتجهون خارج آخر لون من ألوان قوس قزح، وترون الآن اللون الذي يملأ غرفة الصف الآن، لون ضوء النهار. انفضوا عن أنفسكم البقايا العالقة على ثيابكم من ألوان قوس قزح التي لعبتم معه. والآن عودوا إلى أماكنكم بهدوء.

**اللعبة ٣٢** **من ٩ سنوات**

# ملك المدرسة

## الهدف:

تسمح هذه اللعبة للطلاب باتخاذ موقف محدد حيال القواعد المتعارف عليها في المدرسة، والتعبير عن رأيهم بصراحة بخصوصها. يمكنهم أن يضعوا قواعد جديدة يرغبون بأن تكون هي السائدة في المدرسة. ومن الممكن جداً أن تكون هذه محفزاً لوضع قواعد جديدة يتم التعامل بموجبها في الصف.

## الأدوات:

صفحات ورقية كبيرة وأقلام «فلوماستر» أو أقلام تلوين خشبية لكل تلميذ.

## التعليمات

تخيل بأنك ملك، تخيلي بأنك ملكة، والمدرسة هي مملكتكم، ويمكنكم وضع أيّ قواعد أو قوانين ترونها موضوعية وضرورية. ما هي القوانين التي ستصدرها في مملكتك؟ ليفكر كل واحد منكم بهذه القوانين التي يرغب أن يعممها في مملكته، وليكتبها على الورقة البيضاء بأحرف كبيرة، وكأنها صحيفة سيتم تعميمها على المملكة لتنتشر هذه القوانين فيها. ويمكنكم أن تلونوا هذه الورقة البيضاء إن شئتم أو تجميلها بأي شكل ترونه مناسباً ويتلاءم مع قراراتكم الملكية المدرسية. *(نعطي التلاميذ مهلة قرابة ٢٠ دقيقة لينفذوا هذه المهمة).*

والآن سنتعرف معاً على ما كتبه كل واحد منكم، اقتربوا جميعكم نحوي، ولنبدأ بالدور يُطلعنا واحد تلو الأخر على ما أصدره من قوانين، ومن ثم سنناقشها لنرى هل تناسب الجميع وما هي الآراء فيها، وهل ستؤدي هذه القوانين إلى تتويج مؤلفها ملكاً، أو ملكة على المدرسة، ولأي مدة، أسبوع، أم شهر أم مدى الحياة؟ *(ندع التلاميذ يقرؤون، كل واحد منهم بدوره، ما كتبوا من قوانين).*

## التحليل:

- أي واحد من القوانين التي وضعتها تعتبره مهماً أكثر من غيره؟
- هل أعجبك أي قانون من القوانين التي كتبها زملاؤك؟
- كيف تمت عملية وضع القوانين وقواعد السلوك والتدريس المتعارف عليها في المدارس؟
- ما هي القاعدة المدرسية، أو التي نتعامل بها داخل غرفة الصف لا تناسبك؟
- من ترشح ليكون ملكاً (ملكةً) في الصف؟

# الـــــــسوط والكعكـــــــة

## الهدف:

من خلال هذه اللعبة يتمكن الأطفال من التعبير عن رأيهم بخصوص مخالفة الحقوق والقوانين المدرسية. وفي الوقت نفسه تفتح هذه اللعبة الأفق أمام التلاميذ للتعبير عن مواقفهم وآرائهم المختلفة.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

تخيلوا بأن إحدى المعلمات، ولتكن عبير مثلاً هي معلمة محبة عطوف وطيبة ولا تلجأ إلى معاقبة التلاميذ أبداً لأنها تعتقد أن العقوبة تسبب الضرر وغير ضرورية في التعامل مع التلاميذ. أما معلمة أخرى، منى مثلاً، فهي على العكس حازمة وشديدة، وتعاقب التلاميذ لأي سبب بسيط، وهي تعتقد أن التلاميذ سيكونون أكثر التزاماً أثناء الدرس وأكثر طاعة وانتباهاً إذا كانوا يعرفون أنهم سيواجهون العقوبة في حال أحدثوا ضجيجاً أو أخل أحدهم بالقواعد التي يجب احترامها واتباعها أثناء الحصة الدرسية

إننا مختلفون عن بعض. هل يمكنكم أن تقولوا لي أي نوع من المعلمين يعجبكم أكثر: ليلى المحبة الطيبة، أم منى الحازمة الشديدة؟ ولماذا؟ وهل يمكن للمعلم أن يكون إما صارماً أو طيباً دوماً في علاقته مع التلاميذ؟ ولماذا؟

سأصف الآن عشرة كراسي من اليمين إلى اليسار. على الكرسي الأول من اليمين تجلس المعلمة الطيبة ليلى، وعلى الكرسي الأول من الجهة اليسرى تجلس المعلمة الصارمة منى. سيكون صف الكراسي هذا عبارة عن مقياس لتحديد مختلف أنواع تعامل المعلمين مع تلاميذهم. وكلما اتجهنا من اليمين نحو اليسار على الكراسي ترتفع درجة صرامة المعلم وحزمه في التعامل مع التلاميذ. وعلى العكس كلما اقتربنا من الكرسي الأول نحو اليمين ترتفع نسبة الطيبة والتسامح في التعامل مع التلاميذ.

والآن على كل واحد منكم أن يشير إلى نوع تعامل المعلم أو المعلمة معه وكيفية هذا التعامل. *(عندما يقترب كل تلميذ او تلميذة من الكرسي الذي اختاره ليحدد أسلوب التعامل المفضل لديه في العلاقة بينه وبين معلمه، اسمح لهذا التلميذ ان يبرر سبب اعتقاده بأن هذا الأسلوب من التعامل معه هو الأسلوب المفضل له من وجهة نظره لماذا يختار الأسلوب الصارم، أو المتسامح. ويمكنك ايضاً ان تسأل الأطفال عن الكرسي الذي يرونه مكاناً مناسباً لك على مقياس الشدة والطيبة).*

والآن عودوا إلى أماكنكم. سنقوم معاً بما نسميه قفزة أو نقلة نحو الأمام، نحو المستقبل البعيد.

تخيلوا بأنكم أصبحتم راشدين كباراً ولديكم أسرة وأطفال، أو بأن أحدكم قد أصبح معلماً ويعمل في المدرسة. ولنفرض أن أبناءك أو تلاميذ الصف لا يقومون بتنفيذ ما تطلبه منهم. فليرسم كل واحد منكم في مخيلته موقفاً مضحكاً ساخراً أو جدياً حول ما قد يجري في الصف في حال رفض التلاميذ تنفيذ ما تطلبونه منهم. أكتبوا هذا المشهد، أو عبروا عنه بالرسم. من المحتمل أن أحدكم سيرغب بتصوير مشهدين مختلفين بخصوص ما الذي سيقدم عليه إذا واجهه موقف مشابه. حاولوا أن تعبروا عن الموقفين السلبي والإيجابي.

## التحليل:

- ما هي القواعد والقوانين التي يجب عليك- بالضرورة- أن تلتزم بها في المنزل؟
- ما الذي يفعله والداك إذا خالفت قاعدة مهمة من قواعد السلوك في المنزل أو لم تلتزم باتفاق بينك وبينهم؟
- هل ستعتذر إذا أخللت بالقانون؟
- ما هي القاعدة أو القانون الأهم في صفنا؟
- ما هي القاعدة الأهم من بين قواعد السلوك داخل غرفة الصف التي تراها أكثر أهمية بالنسبة لك من غيرها؟
- ما الذي قد يجري إذا خالف أحد زملائك قوانين المرور؟
- ما هي قاعدة المرور الأهم بالنسبة لك؟
- ما الذي تفعله لتدفع الآخرين وتحفزهم على الالتزام بالقانون واحترامه؟

# قـــوانين مدرســـية جديـــدة

## الهدف:

تـسمح هـذه اللعبـة للأطفـال بـأن يفكـروا ويقترحـوا في إطـار المجموعـة بعـض القـوانين المدرسـية المـضحكة، ومـن ثـم الانتقـال إلى تقـديم اقتراحـات جديـة لقـوانين مدرسية يرونها مناسبة.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة *(تلميذان او ثلاثة في المجموعة الواحدة)*.

## التعليمات

هـل يعتقـد أي واحـد منـكم أنـه يجـب الـسماح للتلاميـذ و المعلمـين والمعلمـات أن يتنقلوا على الأحذية الرياضية ذات العجلات داخل المدرسة وفي ممراتهـا؟ هـل تريـدون أن يُطلـب مـن المعلمـين أن يبـدؤوا الكـلام في المدرسـة بعـد الـساعة العاشـرة فقـط؟ هـل سـيعجبكم صـدور قـرار يمنـع التلاميـذ مـن الحـضور إلى المدرسـة أيـام الاثـنين بـالزي المدرسي؟

قوموا بتشكيل مجموعات تتـألف كـل واحـدة منهـا مـن تلميـذين أو ثلاثـة، ولتكتـب كـل مجموعـة عـدداً مـن القـوانين المدرسـية الجديـدة المـضحكة، أي قـوانين ستجعلنا نـضحك لـسماعها. ومـن ثـم تـأخـذ المجموعـة ورقـة ثانيـة وتكتـب عليهـا قـانونين جـديين، أي قـوانين مـن تلـك الـتي تعتقـدون أنهـا سـتجعل المدرسـة أفضل لكم ولزملائكم. *(يمنح المعلم التلاميذ ٢٠ دقيقة ليصيغوا ما لديهم من افكار)*.

والآن تعـالوا لنـرى مـا الـذي كتبتمـوه مـن قـوانين مـضحكة، وأخـرى جديـة، ولنسأل الباقين عن رأيهم في ما كتبته كل مجموعـة. وسـنرى إن كانـت هنـاك قـوانين يؤيدها كل التلاميذ.

## التحليل:

- ما هو القانون الأكثر فكاهة من بين القوانين المضحكة التي ألفها زملاؤك؟
- أي واحد من القوانين الجديدة يُعتبر قانوناً مهماً وضرورياً من وجهة نظرك؟
- هل تعتقد أن من الضروري مشاركة التلاميذ في وضع وصياغة القوانين والقرارات المدرسية؟
- هل تمتلك الفرصة أو الحق في لعب دور أثناء اتخاذ القرارات في الصف؟

**اللعبة ٤٠** **من ٩ سنوات**

# من الحب إلى الكراهية

## الهدف:

من خلال هذه اللعبة يمكنكم مساعدة الأطفال لتحديد رأيهم بالنسبة للمدرسة، وبأن يفكروا كيف يمكن جعل العملية التدريسية والتعليم في الصف أمراً أكثر متعة.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة تلميذ.

## التعليمات

تقول عبير إنها تحب الذهاب إلى المدرسة. أما علي فالأمر مختلف بالنسبة له، حيث يقول إنه لا يطيق المدرسة «أشعر بالملل هناك» يقول علي شاكياً.

ما هو المثير بالنسبة لكم في المدرسة وما هو الذي يعجبكم فيها؟ ما هو الممل في المدرسة؟ فليأخذ كل واحد منكم ورقة وقلم رصاص، وليضع قائمتين يكتب في الأولى أجوبته عن السؤال الأول، وفي الثانية عن السؤال الثاني. *(يمنح المعلم التلاميذ ١٠ دقائق ليقوموا بتنفيذ المطلوب منهم).*

يمكنكم أن تتنقلوا داخل الصف وتتشاوروا فيما بينكم. بمقدوركم التعاون وتشكيل مجموعات لوضع القائمتين، عن ما هو ممتع ومثير في المدرسة وعن ما هو ممل.

والآن ناقشوا ما الذي يمكن القيام به كي تكون حياتكم المدرسية وتواجدكم داخل غرفة الصف أمرين ممتعين ومثيرين. ومن ثم ستناقش معاً كل هذه المسائل. *(يمنح المعلم التلاميذ ٥ دقائق ليقوموا بتنفيذ المطلوب منهم).*

## التحليل:

- ما هو الأمر الأكثر متعة في المدرسة بالنسبة لك؟
- ما هو الممل فيها؟
- هل يعبر زملاؤك عن استيائهم عندما يشعرون بالملل أثناء الدرس، وعندما يشعرون بالسعادة نتيجة المتعة أثناء درس آخر؟
- هل فكر طلاب صفك بأمر ما يمكن القيام به لجعل الدراسة أكثر متعة؟
- كيف يمكن تحسين المناخ في الصف وجعله أفضل للتلميذ؟

**اللعبة ٩١** **من ٨ سنوات**

# الكشاف الضوئي

## الهدف:

سيتعرف الأطفال من خلال هذه اللعبة على مشهد تصويري- تخيلي بصري يساعدهم لاحقاً على التركيز.

## التعليمات

ما الذي تفعلونه عندما تقررون التركيز من أجل حل واجباتكم المنزلية (المدرسية في المنزل)؟ هل تغلقون باب غرفتكم؟ هل تستمعون إلى المسجل الصوتي، أو إلى التلفاز؟ ما الذي تفعلونه للتركيز أثناء الإملاء؟ هل تتنفسون بعمق وهدوء، وكيف تجلسون؟

سأعلمكم الآن لعبة سحرية بسيطة تساعدكم على التركيز. أغمضوا أعينكم وتنفسوا بعمق وهدوء ثلاث مرات- شهيق، زفير- شهيق، زفير- شهيق، زفير.

تخيل وكأن الأفكار في ذهنك هي عبارة عن حزم ضوئية مبعثرة ومنتشرة في كل مكان. والآن اجعل هذه الحزم الضوئية تجتمع في حزمة واحدة موجهة نحو مكان واحد تضيئه جيداً مثل أشعة كشاف ضوئي مركزة على اتجاه واحد. لتتحد حزم أشعة أفكارك في حزمة مضيئة واحدة كبيرة وجميلة وتشع بقوة. والآن أنتم قادرون على التركيز.

## اللعبة ٤٢ — من ١٠ سنوات

# خطأ عن آخر يختلف

### الهدف:

عندما يحاول الأطفال تجنب ارتكابهم للأخطاء بأي ثمن فإنهم يحدون بطريقة أو بأخرى من إمكاناتهم الإبداعية. على كل طفل أن يحدد لنفسه المجالات التي يستحيل تفادي الخطأ فيها، والتي قد يكون الخطأ فيها مفيداً في بعض الأحيان. ولا يقل أهمية عن ذلك أن يتعلم كثيرون من الأطفال الابتعاد عن أشكال محددة من الأخطاء التي غالباً ما تأتي بنتائج سلبية لهم وكذلك تؤثر في المحيطين بهم.

### الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة تلميذ.

### التعليمات:

هل تعرفون قصة الغبي الذي كان يحبو على ركبتيه ليلاً تحت ضوء الإنارة في الطريق. «لماذا تحبو هنا؟» سأله الشرطي. «لقد أضعت محفظة نقودي في الحديقة وأنا أبحث عنها» قال الغبي للشرطي. اندهش الشرطي وسأله: «إذا كنت قد أضعتها في الحديقة فلماذا تبحث عنها هنا؟» أجابه: «لأن المكان هنا مضاء ومنير».

كثيراً ما نقوم جميعنا بارتكاب بعض الأمور غير الذكية، أي نرتكب الأخطاء. هل يتبادر إلى ذهنك أي تصرف قمت به وتعتبره غير ذكي وخاطئ؟ وهل

يمكنك أن تتخيل حماقة كنت لتشعر بالسعادة لو تمكنت من الإقدام عليها في حال تواجدت لديك الشجاعة الكافية لذلك؟ وهل هناك أي تصرف غير ذكي وخاطئ تتمنى أن تقلع عنه لو كنت تتمتع بالقدرة على اتخاذ القرار بحزم؟ خذوا الورقة والقلم واكتبوا الأجوبة التي تجول في أذهانكم عن هذه الأسئلة. *(١٠ دقائق)*.

والآن اجلسوا معاً على شكل مجموعات صغيرة، ولتناقش كل مجموعة ما كتبه كل فرد من أفراد هذه المجموعة. هل يمكنكم أن تتعلموا من تجارب وأخطاء الآخرين كيف يمكن الابتعاد عن ارتكاب الأخطاء السيئة؟ *(١٠ دقائق)*.

## التحليل:

- أي خطأ من تلك الأخطاء التي ارتكبتها حتى الآن تعتبره أكثرها حماقة؟
- هل هناك أخطاء وهفوات تمكنت من تجاوزها وعدم ارتكابها؟
- هل هناك خطأ ما رغبت أن تقوم به ولو مرة في العمر؟
- هل تعرف أشخاصاً لا يرتكبون الأخطاء أبداً؟

اللعبة ٤٢ — من ٩ سنوات

# عبير! إلى السبورة

## الهدف:

مرة تلو الأخرى أعطوا الأطفال فرصة ليعلموكم أنتم المعلمين ما تجهلونه حتى الآن. فالأطفال يشعرون بسعادة مميزة عندما يعرفون الشخص الذي يحترمونه عندما يقدم شيئاً جديداً، أو يعلمونه معلومة جديدة لم يعرفها من قبل. جرت العادة أن تكون أنت جالساً خلف منضدة المدرس، وهم في مقاعدهم المدرسية. وإذا تبادلت الأماكن معهم - كل مرة مع تلميذ معين- فإنهم سيمتلكون ثقة قوية بالنفس. إضافة إلى هذا فإن الأطفال قد يكونون مختصين مميزين في أكثر من مجال:

- بمقدورهم تعليم الكبير كيف تعمل ألعابهم بما فيها الألعاب الإلكترونية.

- هم على معرفة جيدة وواسعة بأبطال الكتب (الحكايات والقصص) المخصصة للأطفال.
- كلما كبر الطفل كلما زادت معرفته بعالم الأزياء والموضة.
- هم على معرفة جيدة بالبرامج التلفزيونية وأبطالها وأبطال الأفلام والمسلسلات.
- هم على معرفة جيدة بآخر العبارات المستحدثة في الخطاب بين جيل الشباب.
- هم يعرفون أكثر من أي شخص راشد الكثير عن الأطفال وأمنياتهم وما يسبب لهم القلق.
- يعرفون الأغاني الحديثة وأسماء المغنين والمغنيات، ونصوص الأغاني بالطبع.
- أغلبهم يعرف أنواع السيارات الحديثة والموديلات الفخمة. وكذلك الأمر بالنسبة لآخر الابتكارات الميكانيكية. و... و... و...

اسمحوا للأطفال بأن يعلموكم شيئاً ما *(في كل مرة نختار طفلاً)*. ولكي يصبح هذا العمل دورياً، أقترح عليكم لعبة تسمح لأي طفل بأن يستعد كي يلعب دور المعلم. في وقت لاحق يمكنك تكليف أي تلميذ بأن يُعد نفسه ليعلمكم أمراً جديداً غير متوقع بالنسبة لكم. في غضون ذلك لا يجوز أن تكون أنت (المعلم) على علم مسبق بما يحضره لك التلميذ من درس جديد غريب، ويجب أن يقوم التلميذ بإعداد مادة درسه دون مساعدة منك.

## الأدوات:

مسجل صوتي، وجهاز قراءة الأقراص المدمجة.

## التعليمات

هل جرى يوماً أن أحداً من الراشدين تعلم منكم شيئاً جديداً؟ من منكم كان ولو لمرة واحدة معلم والدته؟ من قام منكم بدور المعلم لوالده ولو لمرة واحدة؟ ما هي الأشياء التي تعرفون عنها أكثر من معرفة الكبار بها؟ هل بوسع أحدكم أن يقول لي موضوعاً يعرف عنه أكثر من معرفتي به؟

أنا أريد أيضاً أن أتعلم منكم شيئاً ما جديداً بين الحين والآخر. في بعض الأحيان أفقد الرغبة بأن أكون معلماً. وسأكون سعيداً بالجلوس والاستماع إلى أي واحد منكم وهو يقدم الدرس وبأن أتعلم منكم. أعتقد أنه يمكننا أن نبدأ من الموسيقا، فهناك الكثير من المعزوفات الموسيقية والأغاني والمؤدين الذين تعرفون عنهم أكثر مما أعرف. أريد من كل واحد منكم أن يحضر المادة في البداية، ومن ثم يمكنكم أن تطلعوني على المعلومات المتوفرة لديكم بهذا الخصوص، وأريد أن يطلعني كل واحد منكم على مقطوعته الموسيقية أو أغنيته المفضلة. ويحتمل أن أحدكم سيرغب بأن يحدثني عن مغنيه المفضل وأغنيته المحببة، أو عن القطعة الموسيقية التي يفضلها عن غيرها، وعن الموسيقي الذي ألفها وعن الموسيقي التي قام بأدائها. إضافة إلى هذا كله يمكنكم إحضار قرص ليزري أو شريط تسجيل صوتي مسجل عليها ما تحبون من الأغاني والموسيقا.

## التحليل:

- هل أعجبك أن تكون مكان المعلم؟
- ما هو المجال الذي تريد أن تعلم معلمك شيئاً ما عنه؟
- هل تعلمون الآخرين شيئاً ما جديداً من حين لآخر؟

# تحـرك بموجـب الإرشـادات

## الهدف:

لتحقيق النجاح في الدراسة وفي الحياة أيضاً لا بد أن يتعود الأطفال على تنفيذ المهمات المطلوبة منهم وفق التعليمات الملحقة، وفي الوقت نفسه يجب أن يتعلموا إصدار التعليمات بأنفسهم. المجموعة التالية من الألعاب ستدربهم بأسلوب مرح وممتع على أن يتعلموا تنفيذ التعليمات وتطبيق الإرشادات، وإصدار تعليمات عند الضرورة.

## التعليمات

من منكم شاهد والديه ذات يوم وهما يتدربان على إرشادات أو تعليمات معينة لتطبيقها والالتزام بها، على سبيل المثال وهما يتعلمان من كتاب الإرشادات كيفية التعامل مع جهاز الفيديو؟ هل كان واضحاً لهما ما الذي يجب عليهم القيام به؟ من منكم استخدم كتاب إرشادات ذات يوم؟

أريد أن أقترح عليكم لعبة تتعلمون من خلالها، أولاً: سماع التعليمات والإرشادات وتطبيقها بحذافيرها. وثانياً: أن تضعوا تعليمات وإرشادات بأنفسكم. بدايةً سنتمرن على هذا الأمر معاً، ومن ثم ستقومون به في إطار مجموعات ثنائية.

اسمعوني جيداً: «مجد، خذ القلم واقترب من طاولتي واكتب اسمك على الورقة الموجودة عليها، ومن ثم خذ هذه الورقة وسلمها لعبير. والآن عد إلى مكانك».

يجب أن تصدر التعليمات والتوجيهات بشكل تام قبل أن يبدأ التلميذ بالتنفيذ. حاول أن تصف بعض التفاصيل بالقدر الذي تعتقد أن الطفل قادر على تذكره، ومن ثم وسع التفاصيل وزد منها شيئاً فشيئاً حتى تتمرن الذاكرة عند الطفل، وتعتاد تدريجياً على استقبال عدد أكبر من التعليمات والتفاصيل المرتبطة بها. احرص أن يقوم الطفل بتنفيذ التعليمات حسب ترتيب ذكرها. اسمح لأكثر من طفل بأن يشاركوا باللعبة. ويمكن أن تفسح المجال أمام جميع التلاميذ ليتمرنوا على هذه اللعبة.

انتباه!! فليخلع الجميع أحذيتهم من القدم اليمنى. اخرجوا دفتراً من حقائبكم. اجلسوا على الجزء العلوي من المقعد. ضعوا الدفاتر على رؤوسكم وحافظوا على توازنها فوق رؤوسكم. امسكوا الدفاتر بأيديكم اليسرى ولوحوا بها. عودوا إلى أماكنكم. انتعلوا أحذيتكم. اجلسوا في أماكنكم وتكتفوا. هذه هي التعليمات، هيا لنبدأ بالتنفيذ جميعاً. انطلقوا....

إن التمرين ضروري جداً كي يتعود الأطفال على هذا النوع من التمارين والتدريبات. بعد أن تقوم بتمرينهم يمكنك أن تدعهم يتمرنوا بأنفسهم. وأحد أنواع أو أشكال هذه اللعبة يقوم على أن يلعب واحد من التلاميذ دور المعلم في توجيه تعليمات شبيهة بالتي قمت أنت بتوجيهها لهم قبل قليل. كما نقترح عليك صيغة مبسطة لهذه اللعبة بأن تجري بين اثنين، حيث يوزع الصف على مجموعات كل واحدة تتألف من تلميذين، يتبادلان فيما بينهما الأدوار بين التنفيذ وإصدار التعليمات.

عليكم الآن أن تتوزعوا على شكل مجموعات ثنائية، وقرروا في كل مجموعة من سيكون (أ) ومن سيكون (ب). يجب على (أ) أن يغلق عينية، ويقوم (ب) بتوجيهه ليتنقل داخل غرفة الصف من مكان إلى آخر وهو مغلق العينين. أثناء التنقل يقوم (ب) بإصدار توجيهات معينة وواضحة، مثلاً: خطوة نحو الأمام- انعطف نحو اليمين.. ولا يجوز أن يصدر (ب) تعليمات جديدة لـ (أ) قبل أن يقوم الثاني (أ) بتنفيذ أخر تعليمات وُجهت له. وعلى (ب) أثناء توجيه الإرشادات والتعليمات أن يكون حريصاً على تفادي أي تصادم لألف مع تلميذ آخر، أو بأي شيء في غرفة الصف.

على الأغلب أنكم ستطلبون من ثنائي واحد أن يمارس هذه اللعبة في البداية، قبل أن تسمحوا لكل التلاميذ بالمشاركة فيها، أو بإمكانكم التحكم بمجرى اللعبة وتنظيمها بالشكل الذي يناسبكم حرصاً على عدم إحداث ضجيج أو فوضى في الصف، إذ يجب التحكم بعدد الأشخاص الذين سيتجولون داخل غرفة الصف التي لن تتسع على الأغلب لكل التلاميذ في آن واحد. ويمكنك أن تستخدم المقاعد لتشكيل جزر داخل غرفة الصف يقوم (ب) بتوجيه (أ) ليلتف حولها أو يتجاوزها وما إلى ذلك من مناورات تجعل درب سير (أ) أكثر إثارة. وأخيراً لا تنس أن يتبادل (أ) و (ب) الأدوار بينهم.

## التحليل:

- هل واجهت صعوبة في حفظ التعليمات والإرشادات الطويلة المعقدة؟
- ما الذي فعلته لتتذكر الإرشادات الطويلة؟
- هل تمكنت من إصدار توجيهات واضحة وسليمة لشريكك في الثنائي؟
- ما الذي أعجبك أكثر: أن تنفذ التعليمات أم أن تصدرها؟

**اللعبة ١١** **من ٩ سنوات**

# مـــن أخطائنـــا نـــتعلم

## الهدف:

علينا نحن الكبار أن نكون حريصين بأن لا يشعر الطفل بالذل لأنه ارتكب خطأ ما. ومن الطبيعي أن يرتكب الأطفال الكثير من الأخطاء، فهم أطفال، وقد يؤدي الإحساس القوي بالذنب إلى تكوين حالة سلبية لدى الطفل وقيم معينة في معاقبة الذات. وإذا لاحظنا أن الطفل يعاني من حالة مثيلة فعلينا التدخل على الفور وتصحيح طريقة تعامله مع نفسه لا سيما عندما يشعر بأنه ارتكب خطأً.

في هذه اللعبة يمكن للأطفال أن يناقشوا فيما بينهم ردات فعلهم على ارتكابهم لخطأ كبير أو صغير.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

إن أي واحد منا معرض لارتكاب خطأ ما. وعبر الأخطاء يمكننا أن نتعلم الكثير. كل واحد منكم يعرف تماماً أنه يرتكب خطأ بين الحين والآخر. هل بمقدور أي واحد منكم أن يتذكر خطأ جسيماً ارتكبه، أو أي خطأ؟

يمارس البعض، لدى ارتكابهم الأخطاء، محاسبة صارمة للذات. وآخرون لا يفعلون ذلك، بل يحاولون تكرار ما كانوا يقومون به لكن دون تكرار الخطأ. وفي

كل مرة يتعاملون فيها بهذه الطريقة مع الخطأ يتعلم هؤلاء الأشخاص شيئاً جديداً أو درساً جديداً في الحياة. ومهما ارتكبوا من أخطاء لا يسارعون إلى محاسبة الذات ومعاقبة النفس، ولا يأسفون إذا عجزوا عن إنجاز الأمر من أول مرة دون خطأ، بل يستمرون بالمحاولة متعلمين من الخطأ الذي ارتكبوه سابقاً، وهكذا حتى يتمكنوا من تفادي الأخطاء. وأنتم، كيف تتعاملون مع الأخطاء التي ترتكبونها، ما هي ردات فعلكم؟

أجيبوا لو سمحتم عن السؤالين، الأول عن الأخطاء التي ارتكبتموها، والثاني عن ردات فعلكم عليها. ومن يرغب منكم بأن تترافق الإجابة مع رسم عليها يدل ويعبر عنها، فلا مانع من ذلك. *(ندع الأطفال خمس عشرة دقيقة ليجيبوا عن السؤالين).*

و الآن شكلوا مجموعات ثنائية وناقشوا داخل كل مجموعة إجاباتكم عن الأسئلة. *(نعطي الأطفال عشر دقائق لمناقشة الإجابات).*

خذوا الآن ورقة جديدة واكتبوا عليها بأحرف كبيرة جداً: «من الطبيعي أن يخطئ الإنسان. فمن أخطائه يتعلم». زينوا هذه الأوراق الآن كي تشعروا بالمتعة من النظر إليها. ومن ثم خذوها معكم إلى المنزل للذكرى. *(ندع الأطفال عشر دقائق ليكملوا الرسم).*

## التحليل:

- هل تشعر بالقلق عندما ترتكب خطأ؟
- هل يمكنك أن تبدأ بممارسة عمل جديد بعد أن تكون قد ارتكبت خطأ؟
- هل تحاول أن تكرر عملاً معيناً عدة مرات إلى أن تتمكن من تنفيذه بالشكل المطلوب؟
- من يشعر بالسعادة من أجلك عندما تتمكن من تنفيذ عمل ما بشكل جيد؟

# رســــــم بالتوجيـــــه

## الهدف:

تحتاج هذه اللعبة إلى التركيز، وتشكل في الوقت نفسه تحدياً للأطفال سيرغبون في التعامل معه. يمارس الأطفال لعبة الرسم بالتوجيه على شكل مجموعات من تلميذين في كل مجموعة: واحد يعطي التوجيهات والثاني يقوم بتنفيذها وتطبيقها وهو مغمض العينين.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

توزعوا على شكل مجموعات ثنائية، ولتجلس كل مجموعة على مقعد واحد، لكن يجب أن تضعوا بينكم على الجزء العلوي من المقعد حقائبكم كي لا تتمكنوا من رؤية ما يرسمه صديقكم في المجموعة. قوموا جميعاً الآن برسم منزل عادي لو سمحتم. وبعد أن تنتهوا اقلبوا الورقة التي رسمتم عليها وأزيلوا الحقائب التي تحجبكم عن بعضكم. بهذا تصبح المجموعة جاهزة، ويبقى أن يقرر كل اثنين من سيكون منهما (أ) ومن سيكون (ب). يتوجب على (أ) أن يتعلم توجيه (ب) ليرسم رسماً، وعلى (ب) أن يقوم بالرسم وهو مغلق العينين، بشرط أن يقوم (أ) بمتابعة ما يرسمه (ب) وإصدار التوجيهات الضرورية في الوقت المناسب. هدف اللعبة أن يقوم (ب) برسم منزل شبيه إلى حد ما بذلك المنزل الذي رسمه (أ) في البداية. وعلى (أ) أن يوجه قلم (ب) بأن يقول له مثلاً: «ضع القلم على الورقة وارسم خطاً عمودياً من الأعلى إلى الأسفل... توقف... ارسم خطاً نحو اليسار... توقف. الآن نحو الأعلى...» وهكذا. لكن (أ) لا يملك الحق في أن يمسك بيد (ب) ويوجهها. هل أنتم جاهزون؟ هيا انطلقوا. بعد أن تنتهي اللعبة يمكنكم أن تقارنوا بين الرسم الأولي الذي رسمه (أ) والرسم الذي رسمه (ب) بتوجيهات من (أ). بعد ذلك تتبادلون الأدوار ويقوم (ب)

بتوجيه (أ) ليرسم منزلاً شبيهاً بالذي رسمه (ب) في البداية عندما كانت الحقائب تحجب بينهما.

اسمح لكل ثنائي بأن يناقشوا فيما بينهم الطريقة التي عملوا بها أثناء اللعبة وما الذي يجب القيام به ليتمكنوا من ممارسة اللعبة بنجاح. وأخيراً يمكن لكل ثنائي أن يظهر ما قاموا به من نسخ للرسمين أمام كل التلاميذ.

### التحليل:

- ما الذي بدا لك أكثر صعوبة: التوجيه بدقة لينجز زميلك رسماً مطابقاً لرسمك، أم أن تنفذ التوجيهات لترسم رسماً مطابقاً لرسمه؟

**اللعبة ١٢** **من ٩ سنوات**

## توجيهات خطية (مكتوبة)

### الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال على تنفيذ الإرشادات والتوجيهات الخطية المكتوبة، وبعد ذلك سيكون بوسعهم أن يضعوا توجيهات خطية بأنفسهم. ويمكن ممارسة هذه اللعبة في مجموعات ثنائية يقوم كل فرد فيها بتنفيذ توجيهات الآخر.

### الأدوات:

لكل تلميذ نسخة من «قائمة المشترك».

### قائمة المشترك:

اقرأ القائمة بانتباه ونفذ التوجيهات خطوة تلو الأخرى:

- خذ ورقة بيضاء واكتب اسمك في الزاوية اليمنى السفلية.
- ارسم في منتصف الورقة منزلاً صغيراً.
- ارسم بحيرة ماء صغيرة على يسار المنزل. ولتسبح طيور البجع أو البط في هذه البحيرة.

- ارسم درباً متجهة نحو باب المنزل، تبدأ من الزاوية اليسرى السفلى من الورقة.
- زيّن الجزء الأيمن من الدرب إلى المنزل بالأزهار.
- ارسم الشمس في الزاوية اليمنى العليا من الورقة.
- ارسم شجرة فوق اسمك.

## التعليمات

سيحصل كل واحد منكم الآن على قائمة من التوجيهات. تأملوه جيداً واحفظوا التعليمات المكتوبة فيه وقوموا بتنفيذها حرفياً. *(نعطي الأطفال مهلة من ١٠ الى ١٥ دقيقة).*

والآن يمكنكم أن تتبارزوا في صياغة ووضع التوجيهات والتعليمات. توزعوا إلى مجموعات ثنائية وليجلس كل واحد منكم أمام زميله في المجموعة. وليكتب كل واحد منكم تعليمات تحدد الصفات العامة وتفاصيل الرسم الذي يجب على زميله أن يرسمه الآن. اكتبوا توجيهات شبيهة بتلك الموجودة على «قائمة المشترك». رقموا كل خطوة واستخدموا تعابير واضحة ودقيقة لكل خطوة في قائمة توجيهاتكم. *(نعطي الأطفال مهلة ١٠دقائق).*

إذا انتهيتم من صياغة قائمة التوجيهات فليقدم كل واحد منكم قائمته لشريكه في المجموعة. عليكم رسم اللوحة تماماً كما جاء في التوجيهات. *(نعطي الأطفال مهلة ١٠دقائق ومن ثم اسمحوا للشريكين بمناقشة كيفية تنفيذهم للتعليمات).*

## التحليل:

- ما الذي تعلمته من هذه اللعبة؟
- هل كانت التعليمات التي كتبتها بسيطة وواضحة؟
- أذكر مثالاً عن قائمة توجيهات سيئة ويصعب تنفيذها.
- ما الذي وجدته أكثر سهولة: أن تكتب التوجيهات أم أن ترسم وتنفذ ما كتبه زميلك؟

# يعجبني - لا يعجبني

## الهدف:

من المفيد أن يبدأ العام الدراسي وينتهي بهذه اللعبة، فهي تساعد المعلم والتلاميذ أن يوضحوا الجوانب المهمة في التدريس والدراسة. حافظ على ما يرسمه الأطفال في بداية العام وقارنه بما سيرسمونه في نهاية العام.

## الأدوات:

ورقة رسم قياس (A3) لكل تلميذ وأقلام (فلوماستر، رصاص..) للرسم.

## التعليمات

ارسموا على أوراقكم أربعة دوائر كبيرة ورقموها من واحد حتى الأربعة.

والآن أغمضوا أعينكم وتنفسوا تنفساً عميقاً. *(دقيقتين).*

ما الذي تشعر به عندما تفكر بالعام الدراسي الذي ابتدأ (الذي انتهى)؟ هل أعجبك معلمك (معلمتك)؟ أي ألوان وأي أشكال تتبادر إلى ذهنك عندما تفكر بهذا العام الدراسي؟ والآن افتحوا أعينكم ارسموا في الدائرة الأولى الألوان والخطوط التي تجول في أذهانكم. *(نعطي الأطفال مهلة دقيقتين).*

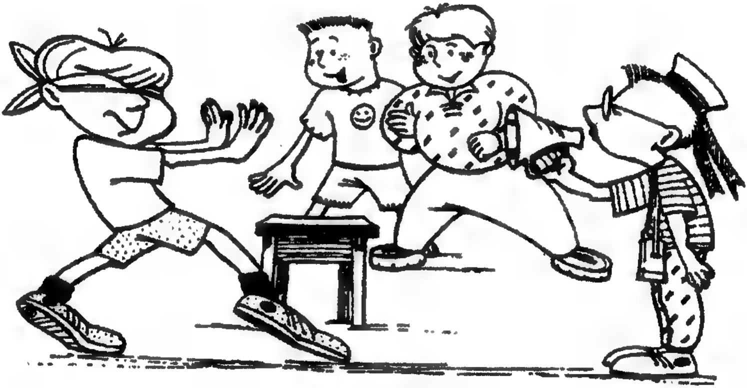
أغمضوا أعينكم مجدداً وفكروا بالمواد والموضوعات التي أعجبتكم أكثر من غيرها خلال العام الدراسي *(التي تعجبك أثناء العام الدراسي). (يوجه المعلم الأسئلة نفسها، ويقوم التلاميذ بتكرار عملية الرسم مثلما فعلوا في المرحلة الأولى من اللعبة).*

فكروا الآن بشيء ممتع ومثير تعرفتم عليه أو تعلمتموه خارج المدرسة. *(يوجه المعلم الأسئلة نفسها، ويقوم التلاميذ بتكرار عملية الرسم مثلما فعلوا في المرحلتين الأولى والثانية من اللعبة. بعد ذلك دع التلاميذ يعلقوا على الرسومات).*

## التحليل:

- ما هو المكان الذي ترغب أن تكون فيه أكثر من غيره؟
- ما هو الموقف - الوضع الذي يمكنك التعلم فيه بأفضل شكل؟

الفصل الرابع



# العِشْرة

# الشخـــــصية الغامـــــضة

## الهدف:

يحب الأطفال هذه اللعبة لأنها تتطلب منهم أن يتعاملوا مع ما يمكن وصفه بالأحجية أو كشف السر، وبوسعهم أن يستفيدوا هنا من المساعدة التي يقدمها المعلم الذي يحاول توجيههم بذكر أحرف من اسم الطفل الذي يلعب دور الغريب الغامض، أو بواسطة التقريب والتشبيه حتى يحددوا أي طفل هو الذي يحمل لقب الشخصية الغامضة. تقوي هذه اللعبة الشعور بالقيمة الذاتية لدى الأطفال

## الأدوات:

ورقة (ورق مقوى) رسم قياس (A3) لكل تلميذ وأقلام (فلوماستر، رصاص..) للرسم.

## التعليمات

أريد أن أقترح عليكم لعبة ستصبحون فيها مثل المحققين، وسيتطلب منكم أن تكتشفوا اسم الشخص الذي نتحدث عنه. سأعطيكم بعض المعلومات عن هذا الشخص الغامض وعليكم أن تحاولوا معرفته من خلال هذه المعلومات. شيئاً فشيئاً سأضيف معلومات جديدة تجعل مهمتكم أكثر سهولة. الشخصية الغامضة سيكون واحد منكم أنا أختاره. وإذا عرف أحدكم الشخص الذي أتحدث عنه، فأرجو أن لا يبوح باسمه بل يكفي أن يبتسم.

أكتب على ورقة كبيرة وبأحرف كبيرة «الشخصية الغامضة». قم باختيار طفل من الأطفال ليكون هو الشخصية الغامضة، واكتب على الورقة بأحرف كبيرة أو علامة أو توجيه مساعدة، مثلاً: «أزرق العينين». ولتسهيل المهمة يمكن استخدام الألوان في الكتابة، فتكتب كلمة «أزرق» باللون الأزرق مثلاً، أو أن ترسم أمام الجملة عيوناً زرقاء. ومن ثم قدم هذه العلامة للأطفال كي يبدؤوا البحث.

بعد ذلك أكتب لهم علامة فارقة إضافية تميز هذا الشخص الغامض. مثلاً: «أشقر الشعر» ومن جديد استخدم الألوان والرسم إلى جانب الكتابة.

استمر على هذا النحو وأضف كل مرة علامة فارقة جديدة يتميز بها الطفل الذي اخترته ليكون الشخصية الغامضة.

يمكنك أن تكتب أنه يربي كلباً أو قطة مثلاً في حال كان هذا ينطبق عليه، أو أي صفة مميزة أخرى تعرفها عنه. ويمكنك الاستفادة من المعلومات عن أسرته وذكرها كعلامات فارقة أو أدلة لتوجيه التلاميذ في بحثهم عن هذا الشخص الغامض.

لا تنس أن تذكّر الأطفال بأن لا يسارعوا إلى البوح باسم الشخص الغامض إذا عرفوه بل أن يكتفوا بالابتسام فقط. وفي نهاية قائمة العلامات الفارقة الدالة على الشخصية الغامضة أكتب: «من أنا؟».

بعد ذلك قم بقراءة كل الأدلة التي كتبتها، واطلب من الشخصية الغامضة (التلميذ) أن يقف.

يجب أن تكون العلامات - الأدلة واضحة جداً ودقيقة. وعندما تطلب من هذا الشخص الغامض أن يقف فعليك أن تنظر مباشرة في عيني التلميذ الذي اخترته ليلعب هذا الدور. وفي ختام اللعبة يمكن لهذا التلميذ أن يرسم صورته على الورقة ويأخذها معه إلى المنزل للذكرى.

## التحليل:

- بعد أي دليل أو علامة ذكرها المعلم تمكنت من معرفة هوية الشخصية الغامضة؟
- هل واجهت صعوبة في الحفاظ على الجواب بسرك لمدة طويلة؟
- هل ترغب بأن تكون أنت من يحمل لقب الشخصية الغامضة في هذه اللعبة؟

اللعبة [redacted]　　　　من ٦ سنوات

# الـصوت المـنخفض والـصوت المرتـفـع

## الهدف:

تساعد هـذه اللعبـة الأطفـال بـأن يتـذكروا أنـه أثنـاء الـدخول إلى غرفـة الـصف يمكـن التحـدث بـصوت مـنخفض أو مرتفـع. وفي الوقـت نفـسه تـشكل هـذه اللعبـة ما يمكن وصفه بالجسر للانتقال من المحادثة بصوت مرتفع والضجيج النـاجم عنها، إلى الهدوء والتركيز على الدرس.

## الأدوات:

أكياس نايلون أو أكياس ورقية يمكن للمعلم أن يُعدها مسبقاً لتأخذ شكلاً مميزاً.

## التعليمات

هل يمكنكم أن تقولوا لي بأي صوت تتحدثون أثناء الفرصة أو أثناء لعبكم في بهو المدرسة؟ ما الذي يحدث لأصواتنا عندما ندخل إلى غرفة الصف ونبدأ الدرس؟ لماذا لا نحتاج إلى الضجيج والصوت المرتفع في غرفة الصف؟

لقد أحضرت لكم أكياساً جميلة، يمكنكم وضع أصواتكم المرتفعة فيها أثناء دخولكم غرفة الصف قادمين من الشارع أو الفرصة بين الدروس، كي لا تتسبب هذه الأصوات بالإزعاج لأحد، ولا تؤدي إلى آلام في الأذنين. من منكم يرغب بأن يأخذ هذا الكيس ويتجول بين التلاميذ في الصف ليجمع فيه كل الأصوات المرتفعة والضجيج؟

## التحليل:

- هل تشعر بالمتعة أو السعادة عندما تصرخ أثناء فرصة الاستراحة بصوت مرتفع؟
- هل من الصعب أن تتحدث داخل الصف بصوت منخفض وهادئ؟
- من في صفكم يتمتع بصوت جميل ومرتفع؟
- هل يعجبك صوت المعلم؟ هل تجده جميلاً وغنياً؟

# السبابة نحو الأعلى، نهمس معاً

## الهدف:

كثيراً ما يصادف أن يرفع معظم الأطفال أصابعهم ويصرخون رغبة بالإجابة عن سؤال وجهه المعلم. تحفزهم هذه اللعبة على التوقف وعدم التسرع وأخذ الوقت المناسب للتفكير قبل تقديم الإجابة. ستعلم الأطفال التركيز، أما الأطفال البطيؤوين عادة فإنهم يحصلون على وقت كاف للتفكير.

## التعليمات

سأوجه لكم الآن عدة أسئلة. وكل من يعرف الإجابة عن أي سؤال أوجهه يجب أن يرفع يده بضم القبضة باستثناء السبابة، فيبقيها مرفوعة نحو الأعلى. وعندما يحصل الأغلبية منكم على وقت كاف للتفكير بالإجابة، وأرى الكثير من الأصابع المرفوعة سأبدأ بالعد «واحد.. اثنان.. ثلاثة...» وعند العدد ثلاثة ستهمسون جميعكم معاً بالإجابة لي وأنتم في أماكنكم.

### أمثلة عن أسئلة قد يوجهها المعلم وتناسب اللعبة:

- هل بوسعكم أن تقولوا لي في أي يوم نحن من أيام الأسبوع؟
- ما هو اسم مدرستنا؟ وما هو اسم مدير المدرسة؟
- ما هو اسم الشارع الذي تقع فيه مدرستنا؟
- كم عدد التلاميذ في صفنا؟
- كم دقيقة تستمر الحصة الدرسية؟ وكم هي مدة الفرصة الأولى؟

وما يشبه ذلك من أسئلة...

لتحفيز الطلاب على التعاون يمكن أن تسمح لهم في نهاية اللعبة أن يلعبها كل تلميذين معاً، بحيث يقوم المعلم بتوجيه السؤال ويكون على الاثنين أن يبحثا معاً عن الإجابة. وبعد ذلك يتقدم المعلم من كل ثنائي ويسألهما: هل يمكنكما الإجابة معاً وفي آن واحد على السؤال الذي سألته؟ يعد للثلاثة ليسمع بعد ذلك الإجابة.

# العـــــصا الـــــسحرية

## الهدف:

يمكـن أن تـصبح هـذه اللعبـة بدايـة جيـدة لـلأسـبوع الدراسـي نظـراً لأنهـا تعطـي لكل طفل الإمكانية بـأن يفكـر ويلخص نتائج مـا أنجزه ومـا قـام بـه خـلال الأسـبوع الماضي. تنمي هـذه اللعبـة القـدرة علـى التعامـل مـع الآخـرين والتعاضـد والتعـاون في إطـار المجموعـة. يـتعلم الأطفـال مـن خلالهـا أن يتـاوبوا بـين الـتكلم وبـين الاسـتماع لـلآخـرين والإصـغاء لهـم. ولتنظـيم موجـة مونولوجـات الأطفـال يمكـن للمعلـم أن يـستخدم «العـصا السحرية».

كما يمكـن استخدام هذه «العصا السحرية» في حالات أخرى. علـى سبيل المثال أثناء النقاش داخل الصف، أو عندما يتناوب الأطفال بالـدور في اختراعهـم لقـصة مـا مـن مخيلتهم، أو في نهاية اليوم الدراسـي عنـدما يتحـدث الأطفـال بالتنـاوب عـن مـا قـاموا بـه خلال هذا اليوم وما الشيء الجدي الذي تعلموه.

## الأدوات:

خذ عصا أو حبلاً طوله لا يزيد عـن ٤٠ سـم وقـم بتلوينهـا (بتلوينـه) بلـون فـضي أو ذهبي. وبعد ذلـك يمكـن تـزيين العـصا أو الحبـل بشريط ورق لماع بلفـه حـول العـصا، أو بأي ورق ملون.

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة وانظروا إلى العصا السحرية التي أحضرتها لكـم. والآن سيحـصل علـى الحـق بـالكلام طفـل واحـد فقـط وهـو الـذي سـتكون بيـده هـذه العـصا السحرية. وفي هذا الوقت يجب أن يسمعه الآخرون بانتبـاه إلى أن تنتقـل العـصا منـه إلى مـن بعده وهكذا إلى أن يتمكن كل واحد منكم من الحديث وهـو يحمـل العـصا الـسحرية وسيـسمعه الآخـرون بانتبـاه. أريـد أن يحـدثنا مـن يمـسك العـصا عـن أمـر مـثير حـدث معـه الأسبوع الماضي. وعندما ينتهي من الحديث يقرر هو إلى من ستنتقل العصا من بعده.

**أسئلة أخرى ممكنة في هذه اللعبة:**

- ما هو العمل أو الحدث الذي كان أكثر صعوبة من بين كل ما جرى معك في الأسبوع الماضي؟
- هل كنت مضطراً أن تؤجل إلى وقت لاحق عملاً نويت أن تقوم به الأسبوع الماضي؟
- هل قمت بعمل خلال الأسبوع الماضي كنت مسروراً بتنفيذه؟
- احرص على أن يتمكن كل تلميذ من التكلم أثناء اللعبة وأن يسمعه زملاؤه باحترام وانتباه.

**اللعبة ٥٢** **من ٦ سنوات**

# صـــــباح الخـــــير

## الهدف:

إن استخدام مكبر الصوت (الميكرفون) في هذه اللعبة سيساعدكم على بدء اليوم المدرسي بطريقة غير تقليدية، تعزز لدى الأطفال معاني القيمة الذاتية، وتقوي الوحدة بين التلاميذ. سيحصل كل طفل على فرصة ليرحب بزملائه في الصف، وأن يروي لهم ما الذي يسعده في هذا اليوم وما الذي ينوي فعله، وكم هو جيد المزاج في هذا الصباح. إنه أسلوب له أثر إيجابي قوي، يثير اهتمام الأطفال، وينمي عندهم الجاهزية لسماع بعضهم بعضاً، وأهم شيء أنه يفسح لهم إمكانية الإحساس بالتواجد في مركز اهتمام الجميع.

## الأدوات:

أي مكبر صوت (قديم - لعبة - أو تصنيع يدوي).

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة. لقد أحضرت لكم اليوم مكبر صوت. كل واحد منكم سيقوم بدوره بقول ما يشاء عبر هذا المكبر بينما سيسمعه الآخرون بانتباه. من

يمسك مكبر الصوت بيده يمكنه أن يقول لنا أي شيء: «صباح الخير» وبأن يخبرنا لماذا هو سعيد اليوم. وكيف كانت بداية النهار في منزله ومع أسرته.

قد يحدث أن يرفض البعض من الأطفال الحديث عبر مكبر الصوت. لا تحاول أن تجبرهم على القيام بذلك. وعند ممارسة هذه اللعبة فإن أول من سيتكلم عبر مكبر الصوت يجب أن تكون أنت (المعلم- المعلمة)، ومن ثم يمكن للأطفال أن يتحدثوا. قم باختيار من سيبدأ الحديث.

يمكن استخدام مكبر الصوت في مواقف وحالات مختلفة: عندما يوجه واحد من التلاميذ التعليمات للتلاميذ. أو عندما يغني أحدهم أغنية، أو يروي شيئاً ما مضحكاً أو مثيراً.

اللعبة [illegible] — من ٥ سنوات

## مقابلة صحفية في يوم عيد الميلاد

### الهدف:

عيد الميلاد، هو مناسبة ملائمة جداً لتنمية التقييم الذاتي عند الطفل وكذلك لتنمية الاعتزاز بالنفس. نقترح عليكم أن تتصرفوا بحيث يكون صاحب عيد الميلاد (من يصادف عيد ميلاده اليوم) محط اهتمام الجميع، وبأن يحصل على فرصة لتقوية التقييم الإيجابي لذاته. هنا يمكن استخدام مكبر الصوت الوهمي أو الحقيقي الذي استخدمناه في اللعبة السابقة.

### التعليمات

عبير، اليوم عيد ميلادك أريد أن أوجه لك التهنئة وأن أجري معك مقابلة صحفية. يشكل هذا اليوم لنا جميعاً فرصة جميلة لنعرف عنك أكثر مما سبق. وسؤالي الأول لك: «ما هو الحدث الأكثر غرابة من تلك التي جرت معك خلال العام الماضي من حياتك؟»

في بعض الأحيان قد يكون من المفيد تسجيل اللقاء الصحفي مع من يصادف عيد ميلاده على شريط تسجيل، ومن ثم تقديم هذا التسجيل هدية له. ولا بد من اختيار

الأسئلة بما يتناسب مع عمر التلميذ أو التلميذة ومستوى وعيه. والأسئلة التالية مناسبة للأطفال من سن العشر سنوات:

- اروِ لنا حدثاً ما جرى معك خلال العام الماضي سبب لك الذعر الشديد والخوف. كيف تغلبت على خوفك؟
- على من تعرفت هذا العام؟
- ما هو الشيء الذي تعتبره مهماً جداً من بين كل ما درسته خلال هذا العام؟
- ما هو الموقف الذي تعرضت له في العام الماضي وتطلب منك درجة عالية من الحزم والصلابة؟
- ما هو الهدف الذي ترغب ببلوغه خلال العام القادم من عمرك؟
- لو تمكنت أن تعيش مرة ثانية يوماً واحداً من أيام عامك المنصرم، فأي يوم ستختار؟
- لو أن الساحرة الطيبة وافقت على تلبية واحدة من أمنياتك للعام القادم فما هي هذه الأمنية؟
- تخيل أنه بمقدورك أن تختار أي شخص من هذا العالم لتدرس عنده لمدة أسبوع كامل، فمن ستختار؟

اللعبة ١٠ — من ٦ سنوات

# الوســـــادة الســـــحرية

## الهدف:

تفسح هذه اللعبة المجال للأطفال كي يعبروا بكل حرية عن أمنياتهم، وأن يشعروا في الوقت نفسه بأن الآخرين في الصف يسمعون هذه الرغبات باهتمام ويتعاملون معها بجدية. وبالمحصلة فإن هذه اللعبة ستؤدي إلى تلاحم أكثر وتعاضد بين الأفراد في المجموعة. أما أنت كمعلم أو معلمة فإن هذه اللعبة ستساعدك على اكتشاف جوانب جديدة من العالم الداخلي للطفل، مما يساعدك، أثناء التعامل مع هذا الطفل وأثناء تدريسه، أن تأخذ بالحسبان بعض احتياجاته وأن تدعم رغبات معينة من رغباته.

## الأدوات:

وسادة صغيرة تتسع لطفل واحداً جلس عليها.

## التعليمات

اجلسوا لو سمحتم على شكل دائرة. لقد أحضرت لكم اليوم وسادة سحرية. يمكن لكل واحد منكم أن يجلس عليها بدوره وأن يحدثنا عن أمنية من أمنياته، أو عن أهم أمنية بالنسبة له. وقد تكون هذه الأمنية مرتبطة بأحد ما من التلاميذ أو بي أنا، أو بالمدرسة بشكل عام. وقد تكون هذه أمنية مختلفة تماماً ولا علاقة لها بالمدرسة أبداً، قد تكون الأمنية مثلاً أن يتوفر للوالدين وقت أكثر يمضيانه معنا. أو بالحصول على غرفة خاصة مستقلة. وما شابه ذلك. من يجلس على الوسادة يجب أن يبدأ الكلام بعبارة: «أنا أريد.. أنا أتمنى..» والآخرون سيسمعونه باهتمام وانتباه. والجالس على الوسادة يقرر بعد أن ينتهي من الكلام من سيجلس عليها من بعده. بعد أن نسمع كل التلاميذ يمكننا أن نعبر عن انطباعاتنا لما سمعناه.

يجب أن يحرص المعلم على أن يصل الدور إلى كل تلميذ. وإذا سمح الوقت يمكن إعادة اللعبة مرة ثانية.

## التحليل:

- هل سمعك الآخرون كما يجب عندما كنت تتحدث؟ لماذا تعتقد ذلك؟
- هل ظهرت عندك أمنية جديدة بينما كنت تستمع للآخرين؟
- متى حزمت أمرك واستجمعت قواك وقررت أخيراً أن تحدثنا عن أمنياتك وآمالك؟
- هل يوجد لديك أمنية يمكن للمعلم أو لأحد زملائك أن يحققها لك؟

# الشيء (الغرض) المفضل

## الهدف:

إن حديث الأطفال ومناقشتهم مع زملائهم الغرض الذي يفضلونه عن غيره والذي يعني لهم معاني كثيرة وقيمة، يساعدهم على تطوير قدراتهم على التواصل والتعامل مع الآخرين. في الوقت نفسه فإن هذه اللعبة تساهم في تنمية التوحد ضمن المجموعة. إضافة إلى الغرض المفضل يمكن مناقشة أشياء أخرى: شخص متعلقون به، حيوان أليف أحبه....

## التعليمات

اجلسوا كل ثلاثة في مجموعة. الآن سيحدث كل واحد منكم زملاءه عن شيء ما يحبه كثيراً. قد يكون لعبة ما، أو كتاباً، أو طاولة الطعام التي يجتمع حولها أفراد الأسرة عند المساء. يجب أن يحاول التلميذ أن يوضح أثناء الحديث لماذا يحب هذا الشيء بالتحديد، ولماذا يرغب بالحديث عنه لا عن شيء غيره. استمعوا إلى بعضكم ١١باهتمام وتركيز. تذكروا ما يرويه لكم زملاؤكم كي تتمكنوا فيما بعد من أن تحدثوا الجميع عن ما سمعتموه. *(خلال خمس دقائق يشكل الأطفال مجموعات ثلاثية ومن ثم يحدث بعضهم الآخر، وبعد ذلك يروي تلميذ ما سمعه من صديقه عن الشيء الذي يحبه هذا الصديق أكثر من غيره، ولماذا يقدر هذا الشيء).*

## التحليل:

- هل هناك أشياء يثمنها الأطفال بنفس المستوى؟
- ما هو أعز شيء بالنسبة لوالدك (والدتك)؟
- ما هو الشيء الذي يحبه صديقك المفضل أكثر من غيره؟
- ما هو الشيء الذي كان ذا قيمة لك في السابق وفقد الآن قيمته بنظرك؟
- ما الذي تشعر به عندما تتمكن من الحديث مع الآخرين عن الأشياء العزيزة عليك والتي تحبها؟

# رســـــالة إلى العـــــالم

## الهدف:

إن فكرة التوجه إلى العالم كله بخطاب ما أو رسالة أو طلب هي فكرة مثيرة للأطفال. وفي الوقت نفسه يمكنهم من خلال هذه اللعبة أن يتعلموا كيفية صياغة المطالب السياسية والتعاطي مع الآخرين

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص، طبق ورق كبير، أقلام تلوين فلوماستر، على عدد تلاميذ الصف.

## التعليمات

شكلوا مجموعات رباعية لو سمحتم، واختاروا موضوعاً يثير اهتمامكم ويعجبكم: على سبيل المثال:

- كيف يمكن الحفاظ على الثروة المائية؟
- بأي شكل يمكن حماية حقوق الحيوان؟
- كيف يمكن تقليص عدد من يشعرون بالوحدة أو يعيشون وحيدين على سطح الأرض؟
- كيف يمكن جعل قوانين السير أكثر أمناً؟

من ثم تقوم المجموعة بالتعاون بين أفرادها بإعداد نص كلمة، أي خطاب، يقرؤه واحد منكم (يلقيه) أمام الجميع. وإذا رغبتم يمكن أن تقوم المجموعة معاً بإلقاء الخطاب. يمكنكم أن تكتبوا الخطاب وأن ترسموا اللوحات والشعارات التي تطلعون العالم من خلالها على مطالبكم، أو أن تقوموا بإعداد مسرحية تلفت انتباه الناس إلى القضية التي اخترتموها. لديكم عشرون دقيقة كي تستعدوا وتكونوا جاهزين.

يجب فسح المجال أمام كل مجموعة رباعية بأن تعرض خطابها ورسالتها إلى العالم

## التحليل:

- كيف جرى العمل ضمن مجموعتك؟
- هل واجهتم صعوبة في اختيار موضوع مشترك بينكم؟
- هل أنت مرتاح لنتائج عمل المجموعة؟
- لماذا من الضروري أن يهتم الأطفال بالقضايا الدولية؟
- هل كنت يوماً في مظاهرة؟
- هل شارك أي فرد من أفراد أسرتك في مبادرة مدنية ما؟

**اللعبة ٢٢** **من ٩ سنوات**

# إنـــك كـــثير الكـــلام

## الهدف:

من الضروري أن ينمي الأطفال في داخلهم الشجاعة المدنية. ويشمل هذا المعنى قدرة الطفل على توجيه النقد بالطريقة اللائقة للكبار. وإذا لم يكن على معرفة بكيفية توجيه النقد بطريقة لائقة فهو غالباً ما يلوذ بالصمت أو يوجه النقد بطريقة وقحة، مما يؤدي إلى الاستياء منه. إن هذه اللعبة تساعد الأطفال على تعلم كيفية الدفاع عن حقوقهم، دون الإساءة إلى الوسط الاجتماعي المحيط.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

أحياناً يتكون لدى الأطفال انطباع بأن الكبار يتحدثون كثيراً، أو قليلاً جداً. من منكم يعرف واحداً من الكبار يتحدث كثيراً؟ ومن منكم يعرف شخصاً كبيراً قليل الكلام؟ ومن منكم يعرف شخصاً كبيراً يتحدث أكثر من المعقول؟

خذوا الأوراق واكتبوا الكلمات التي تشرحون من خلالها لمعلمكم أو لمن هم أكبر سناً من أفراد أسرتكم، بأنهم يتحدثون أكثر من اللازم؛وبأنه يمكنهم أن

يتفاهموا معكم بسرعة أكثر إذا توقفوا عن شن هجمات كلامية عليكم بعبارات كثيرة. ليكتب كل واحد منكم خمسة احتمالات عن ما سيقوله لشخص مثل هذا. *(نمنح الأطفال مهلة من ٥ إلى ١٠ دقائق).*

والآن تأملوا جيداً الاحتمالات الخمسة التي كتبتموها. ضعوا إشارة (+) عند ثلاثة من الصيغ التي تعتقدون أن استخدامها في الرد لن يسيء للآخر أو يزعجه. وعند الاحتمالات التي تشعرون أنها قد تسبب استياء للآخر ضعوا إشارة (-). إذا كنتم غير واثقين من هذه الصيغة أو تلك فضعوا أمامها علامة استفهام. الآن و بعد أن انتهيتم من الكتابة ووضع العلامات اللازمة عند كل صيغة، يمكنكم التجول داخل غرفة الصف وتعريف الآخرين على ما كتبتم وسماع ما كتبوه هم.

في النهاية اسمحوا للأطفال بأن يقدموا أمام جميع التلاميذ صيغة الرد التي كتبوها والتي يعتقدون أنها الأفضل من بين ما كتبه الجميع.

## التحليل:

- كيف يمكن أن تأخذ بالحسبان طبيعة وصفات هذا أو ذاك ممن هم أكبر منك سناً عندما تحاول التأثير على سلوكهم؟
- هل يصادف أن تكون لطيفاً أكثر من اللازم أو وقحاً جداً؟
- كيف يمكن أن تحدد فيما إذا كان الإنسان الذي تتعامل معه سريع الاستياء؟
- إلى أي درجة تعتبر نفسك سريع الاستياء ولأسباب بسيطة وتافهة أحياناً؟
- تخيل أنك تكثر من الحديث والكلام وتتسبب بذلك بالضيق لمن هم من حولك، فما هي الصيغة الأفضل التي يمكن للآخر أن يعبر لك من خلالها عن هذا؟
- ما هي الكلمات أو العبارات التي قد تختارها في الحديث مع تلميذ لك من الصف يُعرف عنه قلة الكلام كي يُحدثك عن ما يجول في أعماقه؟
- ما الذي ستفعله مع كلب يكثر من العواء؟

# ســـــفينة وســـــط الـــصخور

## الهدف:

إن هذه اللعبة مثيرة جداً وممتعة، وسيكون الأطفال كلهم سعداء بالمشاركة فيها. يمكن لكل مجموعة أن تحدد لنفسها درجة التعقيد التي تناسبها في اللعبة. إن هذه اللعبة تكسب الأطفال خبرة في التواصل بالاعتماد على الفطرة وعلى الثقة المتبادلة مع الشريك أو الشركاء. وأخيراً يمكن أن يتم إدخال بعض التعديلات الشكلية على هذه اللعبة لتصبح مناسبة لأي عمر.

## الأدوات:

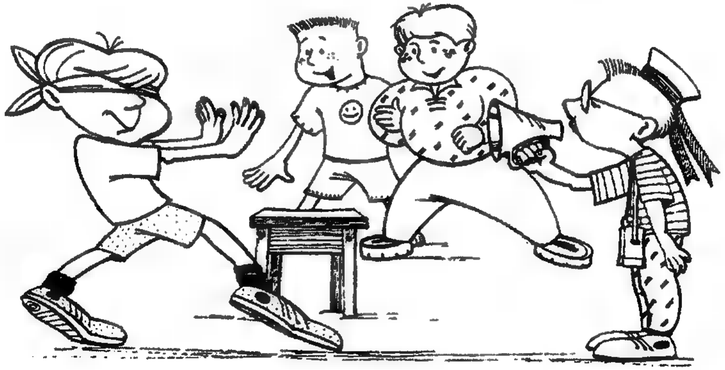
عصبة للربط على العينين.

## التعليمات:

قفوا لو سمحتم وشكلوا حلقة دائرية كبيرة. سأشرح لكم الآن كيف يمكن أن نلعب لعبة «سفينة وسط الصخور»، وما هو دور كل واحد منكم في هذه اللعبة. كل من يقف على محيط الدائرة سيلعب دور الشاطئ، ويتوجب على هؤلاء أن يمسكوا بأيدي بعضهم بعضاً. وداخل الدائرة سيكون البحر. إلا أن هذا الجزء من البحر على درجة عالية من الخطورة نظراً لوجود بعض النتوءات الصخرية. بعد قليل سنضع الكراسي داخل الدائرة لنشكل منها النتوءات الصخرية داخل البحر. سيلعب واحد منكم دور السفينة ويلعب آخر دور القبطان. سنغطي عيون السفينة، ليقوم القبطان بتوجيهها بالكلام فقط. ويجب على القبطان أن يوجه السفينة بحيث لا تصطدم بأي نتوء صخري. بوسع أي واحد منكم الآن أن يقول: «أنا أريد أن أكون سفينة» وأن يقف في أي مكان داخل البحر الذي ارتفع موجه وأصبح هائجاً منذ هذه اللحظة. من هذه النقطة تبدأ اللعبة، وعلى من يلعب دور السفينة أن يختار من سيكون القبطان الذي سيوجهه في طريقه داخل البحر وبين النتوءات الصخرية. بعد ذلك نغطي عيني «السفينة».

بقي أن نحدد إلى أي ميناء ستتجه السفينة، وبوسع أي تلميذ من الذين يشكلون الشاطئ أن يرفع يده الآن ويقول: «لتتجه السفينة نحوي» وهكذا فنحن نعرف الآن كل ما تحتاج السفينة إليه تقريباً كي تبدأ رحلتها، وتبدأ اللعبة. ما ينقصنا فقط هو النتوءات الصخرية. وهنا بوسع أربعة منكم أن يقولوا: «أنا أريد أن أكون نتوءاً صخرياً» ثم يدخلون إلى داخل الدائرة (البحر) ومعهم كراسيهم ومن ثم يختارون مواقع يجلسون فيها تجعل حركة السفينة باتجاه الميناء المتفق عليه شبه مستحيلة وشديدة التعقيد.

ساعد «النتوءات الصخرية» بأن يختاروا مواقع تجعل حركة السفينة غاية في التعقيد وتزيد من صعوبة مهمة «القبطان» و «السفينة»، لكن بشرط أن لا تكون مواقع النتوءات الصخرية متمركزة بأماكن تجعل مهمة القبطان والسفينة غير قابلة للتنفيذ. بالطبع يمكن للمعلم أن يتحكم بعدد ومواقع النتوءات الصخرية بما يتناسب مع مستوى وعي وإدراك التلاميذ. ويكون من المفيد أحياناً السماح «للقبطان» و «السفينة» أن يحددا بالاتفاق بينهما عدد النتوءات الصخرية التي يرغبون بتجاوزها أثناء الرحلة. وإمكانية التحكم بمسار ومجرى اللعبة هو عنصر تحفيز إيجابي للأطفال.



بقي أن يجلس الأطفال الذين يلعبون دور «النتوءات الصخرية» في الأماكن المحددة لهم داخل الدائرة - البحر، ومن ثم سيقولون لنا هل اصطدمت بهم السفينة أم لا. يجب على القبطان أن يوجه السفينة بحذر شديد أثناء عومها. يمكنه أن يصدر التعليمات التالية على سبيل المثال: «خطوتان نحو الأمام»، «خطوة نحو الأمام»، «توقف»،

التف نحو اليسار.. التف أكثر بعض الشيء.. قم بخطوة نحو اليسار.. توقف... خطوة نحو الأمام...» وهكذا...

عندما تصل السفينة إلى نقطة النهاية من مسار رحلتها المحدد، يجب على من يلعب دور «الميناء أو الجزيرة» أن يقول للسفينة: «لقد بلغت هدفك»، وأن يحتضن السفينة لينهي اللعبة نهاية سعيدة.

إن الأطفال يحبون هذه اللعبة. لكن يجب الحرص على عدم إرسال أكثر من سفينة أو اثنتين أو ثلاث في كل جولة وإلا فإن الأطفال سيشعرون بالتعب.

## التحليل:

- ما الذي شعرت به عندما لعبت دور «السفينة»؟
- هل شعرت مع قبطانك بالأمان؟
- ما الذي يجب على قبطانك أن يقوم به بطريقة أخرى في المرة القادمة؟
- ما هي الخطوة أو الشيء الأكثر صعوبة الذي واجهته في هذه اللعبة بلعبك لدور القبطان؟
- كم مرة اصطدمت (سفينتك) بالصخور؟
- هل كانت (الصخور) عوائق نزيهة ثبتت في مكانها منذ البداية وحتى النهاية؟
- ما الذي شعرت به عندما لعبت دور (النتوءات الصخرية)، وهل مرت السفينة بالقرب منك؟

**اللعبة ٦٠** **من [redacted] سنوات**

# حقيقة أم كذب؟

## الهدف:

أثناء هذه اللعبة يتعلم الأطفال الكثير عن التواصل مع الآخرين وفن الاتصالات والعلاقات. ما هو الفرق بين الحصول على موافقة الآخر، وإقناعه؟ كيف يمكن التمييز أين الحقيقة وأين الخداع؟ كيف يمكن تكوين وجهة النظر الخاصة؟ ما هي

العلاقة بين الثقة بالآخرين والثقة بالنفس؟ إنها أسئلة مثيرة ومعقدة في الوقت نفسه، نتناولها هنا بطريقة البحث العملي من خلال هذه اللعبة الفريدة. كرر اللعبة ثلاث مرات كي يتمكن كل طفل من أن يلعب الأدوار الثلاثة المختلفة.

## الأدوات:

قطعة نقدية معدنية واحدة وعصبة عينين واحدة لكل مجموعة *(المجموعة من ثلاثة تلاميذ).*

## التعليمات

نحتاج الآن إلى ثلاثة متطوعين مستعدين لتجربة اللعبة قبل الآخرين. سيقوم واحد منكم بدور المنقب عن الكنوز. نغطي له عينيه وبعد ذلك سيطلب منه أن يجد الكنز.

ما هو الكنز؟ الكنز سيكون عبارة عن قطعة نقدية يقوم اثنان منكم، بعد الاتفاق بينهما، بوضعها في مكان محدد على أرضية غرفة الصف *(على الأرض)* وعلى بعد مترين من الباحث عن الكنز.

ما هو دور الاثنان الآخران في اللعبة؟ سيقوم واحد منهما بدور الساحر (الساحرة) الطيب والآخر بدور الساحر الشرير. الساحر الطيب يقول الحقيقة دوماً وهو يوجه الباحث عن الكنز إلى أين يذهب ليجد كنزه، أما الشرير فهو يكذب دوماً ويوجه الباحث عن الكنز في اتجاه غير صحيح. الباحث عن الكنز معصوب العينين لا يعرف مسبقاً من منهما الطيب ومن الشرير، حيث يتم توزيع الأدوار بسرية على التلميذين بين ساحر طيب وآخر شرير بعد أن نضع عصابة على عيني الباحث عن الكنز. بعد ذلك يعودان إلى الباحث وتبدأ اللعبة. لدى كل واحد من الثلاثة مهمة معقدة وصعبة. فالباحث عن الكنز لا يرى ويحتاج إلى المساعدة. وفي الوقت نفسه يجب عليه أن يحاول تحديد بمن سيثق من الاثنين. ولدى الساحر الطيب مهمة صعبة أيضاً. إذ يجب عليه أن يقول الحقيقة، لكن ما الذي سيفعله ليتخلص من كذب الساحر الشرير؟ وأمام الساحر الشرير مهمة صعبة كذلك. فكيف سيكذب بحيث يبدو كذبه مثل الحقيقة؟ لهذا يصعب أن نخمن المدة التي سيتمكن خلالها الباحث عن الكنز من إيجاد كنزه وسيجده أم لا. إذا وجد الكنز فيجب عليه أن ينزع العصابة عن عينيه ونتوجه جميعاً له بالتهنئة والتصفيق. *(يأتي بعد ذلك دور ثلاثي آخر).*

## التحليل:

- كيف تمكنت أن تحدد وأنت تلعب دور الباحث عن الكنز، من هو الساحر الطيب ومن هو الشرير؟
- كيف قمت بالبحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به وأنت تلعب دور الباحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به بلعبك دور الساحر الطيب؟
- هل تمكنت من خداع الساحر الشرير؟ لماذا؟
- ما الذي فعلته وأنت ساحر طيب لتحظى بثقة الباحث عن الكنز؟
- ما الذي شعرت به بلعبك دور الساحر الشرير؟
- ما الذي فعلته لتحظى بثقة الباحث عن الكنز؟
- ما الذي تعلمته من هذه اللعبة؟
- هل تسمح بأن يوجهك أحدهم بصورة خاطئة؟
- هل تثق بالناس بسرعة أم تتريث حتى تنظر أي ناس هم؟
- هل تملك القدرة في الحصول على تأييد وموافقة الآخرين؟
- هل تملك القدرة على الإقناع؟
- ما الذي ستقوم به بطريقة مختلفة إذا مارست هذه اللعبة مرة ثانية؟

**اللعبة ٦١** **من ١٠ سنوات**

# الكلمـــــات المنوعــــة

## الهدف:

إن لعبة «الكلمات المنوعة» هي تدريب جيد للنطق والمرونة في الحديث والانتباه، وردة الفعل السريعة لدى الأطفال. إنها لعبة منعشة وحيوية، تعطي الأطفال فرصة لتعلم كيفية التفاعل والتنافس مع مجموعة كبيرة من اللاعبين. ويمكن أن يضع الأطفال بعضهم بعضاً تحت اختبار لينظروا من سيفوز ومن سينهزم في المبارزة الثنائية. وفي الوقت نفسه يتعلمون أن لا يفقدوا السيطرة على العبارات والكلمات، ومع الحفاظ على روح المواجهة على الرغم من الفشل.

## الأدوات:

خمس حبات بازلاء أو حمص لكل تلميذ.

## التعليمات

أريد أن أقترح عليكم لعبة تتطلب منكم الانتباه والتركيز. يمكنكم أن تسيروا داخل غرفة الصف وأن تختاروا أي زميل لتتحدثوا معه بحيث تجبرونه على لفظ كلمة «نعم» أو كلمة «لا». وإذا تمكنت من ذلك تأخذ حبة حمص من زميلك الذي نسي أن هذه الكلمات كلمات ممنوعة. يوجد لدى كل واحد منكم خمس حبات حمص، يتمكن من الحفاظ عليها ذلك التلميذ الذي لا يخل بقواعد اللعبة ولا يلفظ الكلمات الممنوعة. وعندما يوجه لكم زميلكم سؤالاً فيجب أن تجيبوا بسرعة. وإذا تأخرتم بالإجابة فيمكنه أن يأخذ منكم حبة حمص. يعد التلميذ الذي يوجه السؤال من الواحد إلى الخمسة بهدوء وبطء. وبعد ذلك يكون الوقت المخصص للإجابة قد انتهى، وإذا لم يجب من وُجه له السؤال فهو يخسر حبة حمص. وإذا خسر أي واحد منكم كل حبات الحمص فبإمكانه الاستمرار باللعبة ومحاولة جر أي تلميذ لينطق بواحدة من الكلمات الممنوعة، على أمل أن يستعيد ما فقده من حبات الحمص. سنلعب هذه اللعبة مدة عشر دقائق، وبعد ذلك نعود ونجلس في مقاعدنا لنرى معاً كم حبة حمص ستبقى بحوزة كل واحد منكم.

والآن ليأخذ كل واحد منكم خمس حبات حمص ولنبدأ اللعبة

## التحليل:

- هل أعجبتك اللعبة؟
- كم حبة حمص بقي لديك في نهاية اللعبة؟
- منْ من التلاميذ أتى إليك ليوجه الأسئلة؟
- إلى من ذهبت أنت لتوجه له الأسئلة؟
- هل كنت أنت من يوجه الأسئلة أكثر، أم أنك انتظرت حتى يسألك أحدهم؟

- هل واجهت صعوبة في إيجاد كلمات للإجابة غير «نعم ولا»؟
- هل تتمتع بالقدرة على تقبل الخسارة؟
- هل هناك من فقد الكثير من حبات الحمص لكنه على الرغم من ذلك استمر واستعادها وربح عدداً منها من زملائه؟
- هل أنت مرتاح لقدرتك على صياغة الكلام؟

اللعبة ٦٢ من ٨ سنوات

## اقـــــــترب أكثـــــــر

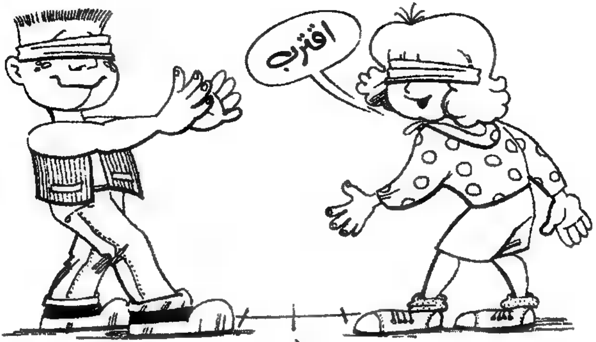
### الهدف:

إنها لعبة رائعة تركز على موضوع الثقة، وتمارس ضمن مجموعات ثنائية. يمكن للأطفال أن يقوموا بالتجارب من خلالها على أحاسيسهم ومشاعرهم ليعرفوا إلى أي مدى هم يرغبون بأن يسمحوا لفلان من التلاميذ بالتقرب منهم. وإضافة إلى هذا فإن اللعبة تفسح المجال أمام التلاميذ بأن يتخاطبوا فيما بينهم لكن دون أي كلمة، بل عبر الأصوات. الحجب المؤقت لوظيفتي السمع والنطق تسمح للأطفال بالتعرف على مجال جديد من التخاطب. سيتمكنون من تقوية الثقة بالذات، وحتى القدرة على الثقة بالآخرين. إضافة إلى كل ما سبق فإنهم يتعلمون من خلال اللعبة الإصغاء والانتباه، وأن يضعوا حداً واضحاً بين مرحلة استقبالهم للأصوات وإرسالهم للرد أثناء عملية التفاعل في اللعبة.

### التعليمات

اجلسوا لو سمحتم على شكل دائرة كبيرة. يمكن لاثنين منكم أن يقفا وسط الدائرة وجهاً لوجه وعلى مسافة قرابة الأربع أمتار بينهما. ومن ثم سنغلق أعين الاثنين وسط الدائرة، وسيتوجب على كل واحد منهما أن يصدر أصواتاً غير عالية وقصيرة. عندما يصدر أحدكما صوتاً فعلى الآخر أن يتجه نحو ذلك الصوت الذي ما يزال يسمعه. وإذا شعر واحد من الاثنين أن الآخر قد أصبح على مسافة قريبة جداً منه، فليقل (قف) وفي هذه اللحظة ينزع الاثنان عصابة العينين. أما الباقون في محيط الدائرة فهم يراقبون في هذه الأثناء إلى أي مدى تمكن الاثنان من الاقتراب من بعضيهما.

*(اسمح لأكثر من ثنائي بأن يجربوا اللعبة، ومن ثم كرر اللعبة مرة ثانية في يوم آخر كي يتمكن كل الأطفال من المرور بنفس التجربة).*




١م

## التحليل:

- ما الذي شعرت به وأنت معصوب العينين؟
- هل كان من الصعب عليك أن تقترب من زميلك وأنت معصوب العينين؟
- من الذي قال (قف) أولاً؟
- إلى أي مدى سمحت لشريكك بأن يقترب منك؟

**اللعبة ٦٢** **من [illegible] سنوات**

# رســـــــــــــالة

## الهدف:

إن الرسائل تساعد على تنمية وتطوير الأطفال لقدراتهم على الحديث وبناء العلاقات. وعلى عكس الحديث الكلامي فإن الرسائل لا تتطلب من الطفل أن يكون في حالة ضغط جراء الحديث المكثف. ويحصلون من خلال الخطاب المكتوب على إمكانية لصياغة رسالتهم بدقة ووضوح. وفي هذه اللعبة سيكون من الأفضل أن يوجه الأطفال رسائلهم إلى شيء ما، أداة، لعبة... يكن لها الطفل مشاعر حماسية خاصة. وسيجعل هذا الأمر من اللعبة أكثر روعة وغير تقليدية.

### الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

### التعليمات

متى كانت آخر مرة كتبت فيها رسالة؟ لمن؟ متى كانت آخر مرة استلمت فيها رسالة؟ من من؟ أريد الآن من كل واحد منكم أن يكتب رسالة غير تقليدية نوعاً ما. ستختارون بأنفسكم لمن تكتبون، لألبستكم المفضلة، أو لتلك الوجبة من الطعام التي لا تطيقونها. اكتبوا رسالة تدفع تلك الألبسة أو تلك الوجبة إلى الصراخ عند قراءتها وأن تقول: يا إلهي! من كان يتوقع هذا الكلام!؟.

إذا كان لديكم كفاية من الوقت فيمكن للأطفال أن يكتبوا الرد المحتمل الذي ستوجهه الألبسة المفضلة أو الوجبة التي لا تُطاق إلى هذا التلميذ.

في الختام دع أكبر عدد ممكن من الأطفال يقرؤوا رسائلهم أمام التلاميذ.

### التحليل:

- أي رسالة أعجبتك؟
- هل أنت مسرور وراض عن الرسالة التي كتبتها؟
- ما الذي يجعل الرسائل مثيرة وممتعة؟

اللعبة ٦٤ — من ٩ سنوات

## لنتحدث عن المشاعر

### الهدف:

نادراً ما نستفيد جميعنا من إمكانية الحديث مع الآخرين عن أحاسيسنا ومشاعرنا، و بهذا يكون أحد أهم جوانب العلاقات بين الأفراد محاطاً بالتوتر. وهذا الأمر يؤثر سلبياً في قوانا الحياتية ويجعل العلاقات مع الآخرين فاترة ومملة. لهذا لا بد من تعليم الأطفال بأن الحديث عن الأحاسيس والمشاعر مسألة طبيعية وصحيحة، حتى أن هذا الشيء فيه بعض المتعة والراحة ويقوي الثقة بالنفس. لهذا ومن حين لآخر يجب

فسح المجال للتلاميذ كي يتدربوا على الحديث عن المشاعر. ولن تقتصر النتائج الإيجابية لهذا النشاط على تحفيز التطور الذاتي لدى الأطفال، بل وعلى تحسين وتقوية فهمهم لمادة الأدب والتاريخ وعلم الاجتماع....

## التعليمات

توزعوا على شكل مجموعات ثنائية لو سمحتم. أريد أن أعرف من خلال هذه اللعبة عدد الكلمات التي يمكنكم ذكرها خلال دقيقة واحدة، والتي تعبر عن مختلف الأحاسيس والمشاعر. وفي كل مرة كلما يذكر واحد منكم إحساساً أو شعوراً معيناً لم نذكره أثناء اللعبة سابقاً يتوجب على الثاني معه في المجموعة أن يعد بصوت مرتفع.

سيكون الأمر كالتالي: يقول واحد من الثنائي «الحب»، فيصرخ زميله «واحد» ومن ثم يعود الأول ويقول «الغضب» فيقول الثاني «اثنين».. وهكذا.

بعد دقيقة اسألهم عن الثنائي الذي ذكر أكبر عدد من المشاعر.

والآن قولوا لي أي إحساس شعر به كل واحد منكم عندما كتبنا الإملاء آخر مرة؟ *(٣٠ ثانية)*.

قل لي ما الذي شعرت به عند عودة أمك أو أبيك مساء الأمس من العمل. *(٣٠ ثانية)*.

وأخيراً قل لي ما الذي شعرت به عندما كسرت شيئاً ما... *(٣٠ ثانية)*.

وجه للتلاميذ سؤالين آخرين مماثلين يتناسبان بالطبع مع سن الأطفال ومستوى وعيهم. وإذا لاحظت خلال اللعبة خجلاً لدى طفل ما فلا تلح عليه واطلب من طفل آخر أن يجيب. فمن المعروف أن الناس يتشاطرون المشاعر والأحاسيس مع المقربين والأصدقاء فقط.

## التحليل:

- مع من تتحدث عادة عن مشاعرك؟
- ما هي المشاعر التي تجد الحديث عنها سهلاً؟
- ما هي المشاعر التي تجد أن الحديث عنها صعباً؟
- ما هو الشعور أو الإحساس الذي يعجبك أكثر من غيره؟
- ما هو برأيك أكثر الأحاسيس روعة ومتعة؟
- لماذا من المهم أن نكون قادرين على التحدث عن مشاعرنا؟

# طلـــــــــــــــب ودي

## الهدف:

حتى الكبار يجدون صعوبة أحياناً في وضع صيغة طلب واضحة وودية اللهجة. وغالباً ما يصرح الأطفال الصغار عن طلباتهم بلهجة واضحة لكن لا يمكن القول أنهم يفعلون هذا دوماً بصيغة لطيفة ومهذبة. من خلال هذه اللعبة نؤكد على حق الطفل في أن يطلب شيئاً ما من رفاقه أو من والديه. كما أننا نساعد الطفل ليتعلم كيف يقوم بصياغة طلباته أو مطالبه بصيغة لطيفة مهذبة.

## الأدوات:

لكل تلميذ نسخة من «قائمة المشترك».

### قائمة المشترك:

ما الذي ستقوله في المواقف التالية:

- ترى مجموعة من التلاميذ يلعبون وتريد أن تشاركهم اللعب..
- ينوي بعض الأصدقاء الذهاب إلى السينما لكنهم لم يوجهوا لك الدعوة لتذهب معهم. أنت تريد أن تذهب إلى السينما برفقتهم...
- استعارت منك زميلتك كتاباً لكنها لم تعده. تريد أن تسترجع كتابك...
- تريد أن يزيد لك والداك قيمة مصروفك اليومي.. ،
- لم تفهم كيف يجب حل المثال، وتريد أن يشرحه المعلم لك مرة ثانية...
- منذ أسبوعين سألت والدك هل يسمح لك بالذهاب في مسير لمدة يومين مع مبيت، لكنك لم تحصل على الجواب حتى الآن...
- استدان صديقك منك المال ولم يعده. لكن أنت الآن بحاجة إلى هذا المبلغ...
- زميل ما يسخر من قصة شعرك الجديدة...

- أنت تقف على الدور أمام المخبز وترى أن امرأة تحاول أن تشتري دون الالتزام بالدور...
- منذ مدة بعيدة لم تلعبوا في المنزل بأي لعبة. تعلمت لعبة جديدة وتريد أن يشاركك والداك اللعب فيها..

## التعليمات

من وقت لآخر غالباً ما يحتاج أي واحد منا شيئاً ما من الآخرين. على سبيل المثال نريد أن يشاركونا اللعب معهم. أنا على سبيل المثال أريد منكم أن تسمعوني جيداً أثناء الدرس، أو أن تخرجوا دفاتركم. عندما نحتاج لشيء ما من شخص آخر فإننا قد نوجه له طلبنا بطريقة جميلة وأحياناً بطريقة غير جميلة.

إذا كنا متوترين أو خائفين فإننا غالباً ما نفشل في التعبير عما نحتاج بوضوح. أما إذا كنا حازمين في أسلوب توجيه الطلب فقد نؤذي مشاعر الآخر، أو نهينه أو نسيء إليه. أفضل شيء أن نعبر عن طلبنا بوضوح وبلطف. ويمكن أن نفعل هذا على سبيل المثال على الشكل التالي.

ننظر إلى عيني الشخص مباشرة، وبصوت هادئ تنبعث منه الثقة نبدأ الحديث مباشرة عن الشيء الذي نريد، نقول له مثلاً: «أنا أريد... أنا أحتاج إلى..» من الطبيعي أننا لا نسمع «نعم» من الطرف الآخر في الكثير من الأحيان، ولا نحصل دوماً على ما نريد.

لكن إذا لم نحاول أن نحصل على ما نرغب به ونسعى من أجل الحصول عليه فإننا كثيراً ما سنشعر بخيبة الأمل والضعف الذاتي. أود أن نتمتع كلنا بالقدرة على تقديم طلباتنا بوضوح ولطف.

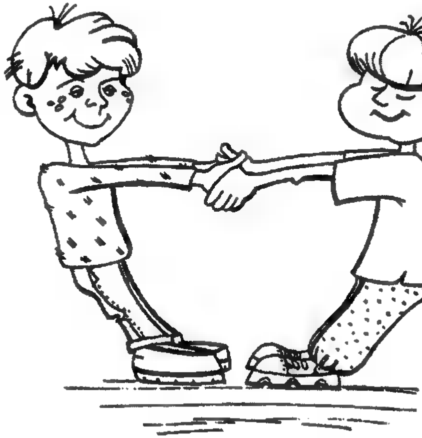
تخيل أنك ذهبت إلى السوق لشراء بعض الحاجيات ولم يرجع لك البائع المبلغ المتبقي لك بذمته كاملاً. ما الذي ستقوله له؟ *(ناقش مع الأطفال مختلف الاحتمالات المفيدة وغير المفيدة في موقف كهذا)*. والآن خذوا القائمة التي أعددتها لكم. شكلوا مجموعات ثلاثية واجلسوا معاً في كل مجموعة وتأملوا الأمثلة واحداً تلو الآخر بتمعن.

بعد ذلك سيقول لي كل واحد منكم ما الصيغة التي اختارها لكل موقف من المواقف في القائمة ليعبر عن مطالبه أو طلبه. وبينما هو يتكلم سينصت إليه الباقون ومن ثم سيقول كل واحد من الاثنين في المجموعة نفسها ما هو رأيهم بهذا الأمر. *(٢٠دقيقة)*.

## التحليل:

- ما المفيد الذي تعلمته خلال اللعبة؟
- كيف تعبر عن طلباتك: بضعف أم بحزم زائد عن الحد؟
- ما الأسهل لك أن توجه طلباتك لمن هم أكبر منك سناً أم لأبناء جيلك؟
- لماذا من المهم أن نعبر عن طلبنا بصيغة مهذبة وودية؟
- ما هي ردة فعلك عندما تسمع «لا» في الرد على طلبك؟
- أي واحد من التلاميذ في صفك تعتقد أنه يتمتع بقدرة على الطلب بأسلوب جيد؟
- كيف توجه معلمة أو معلم الصف طلباته للتلاميذ؟

# الفصل الخامس



# التوافق

# أنـــا أســـاعد الآخــرين

## الهدف:

في هذه اللعبة التي تعتمد على المخيلة والتخيل يحصل الطفل على فرصة ليتصور كيف سيقوم بمساعدة طفل صغير قد تعثر ووقع أرضاً. إضافة إلى هذا فإن اللعبة تظهر بوضوح قيمة القاعدة الذهبية القائلة: إذا كنت تساعد الآخرين فيمكنك أن تأمل بأن يساعدك الآخرون.

## الأدوات:

ورقة وأقلام تلوين لكل تلميذ

## التعليمات

هل يمكن لأي واحد منكم أن يقول لي لمن قدم المساعدة والعون آخر مرة؟ لعلك ساعدت والدتك في إعداد مائدة الطعام؟ أو ساعدت والدك في غسل السيارة؟ أو قدمت المساعدة لصديق من الأصدقاء؟ من منكم قدم المساعدة لإنسان لا يعرفه؟ متى كانت المرة الأخيرة التي احتاج فيها أي واحد منكم لمساعدة الآخرين؟

اجلسوا بوضعية مريحة، أغمضوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً...

والآن تخيل أنك تجلس على المرج الأخضر الجميل في يوم مشمس لطيف. العشب في المرج أخضر وطري. أنت تجلس على العشب. حاول أن تتلمسه بيديك وستشعر برطوبته المنعشة. والآن انظر إلى الأعلى نحو السماء الصافية الزرقاء. إنك تشاهد غيوماً بيضاء تسبح في السماء بهدوء. حاول أن تجد غيمة على شكل حيوان ما. نسمات الهواء العليل تدفع الغيوم بعيداً وفي الوقت نفسه تلاطف وجهك وتنعشك.

فتقرر أن تتمدد على المرج الأخضر وتفتح صدرك للهواء النقي. خذ نفساً عميقاً مرة واحدة. ليصبح جسدك طرياً وضعيفاً مثل جسد اللعبة القماشية. *(خذ شهيقاً عميقاً ومن ثم زفيراً طويلاً لتكون مثلاً للأطفال).*

أنت متمدد على العشب ومستسلم للجمال والهدوء من حولك. وبالقرب منك يلعب بعض الأطفال الصغار. يصل صوت ضحكاتهم إلى مسامعك. آخ! فجأة وقع واحد من الأطفال أمامك. ارتطمت قدمه بحجر وأخذ يبكي من الألم. تنهض بسرعة وتركض نحوه. أنت تشعر بالراحة لأنك تستطيع أن تساعد الآخرين.

ساعد هذا الطفل الصغير ليقف. افحص جرحه الصغير. قل له بأن الدم سيتوقف عن النزف الآن وبأن إصابته سطحية وبسيطة. ضع يدك على كتفه... انظر، لقد توقف الطفل عن البكاء، ويبدو واضحاً أنه لم يعد متوتراً أبداً. أنت تشعر بالراحة والسعادة لأن حالة الطفل أصبحت أفضل. ما الذي ستفعله أيضاً لتعيد له الفرحة والبهجة؟ *(٣٠ ثانية)*.

قل لنفسك: «لقد أصبحت كبيراً ويمكنني مساعدة الآخرين. سأساعد الآخرين وعند الحاجة سيساعدني الآخرون».

والآن بوسعك أن تودع الطفل وتعود من المرج الأخضر إلى هنا في غرفة الصف. شد جسدك قليلاً، اجلس بوضعية مستقيمة على مقعدك، حرك أصابع يديك وقدميك. تنفس بحيوية وافتح عينيك.

والآن شكلوا مجموعات ثلاثية. خذوا الورقة وارسموا معاً الحادثة التي عشتموها في مخيلتكم أثناء اللعبة.

## التحليل:

- ما الذي فعلته أيضاً لتساعد الطفل وتهدئ من روعه؟
- هل تشعر أنك كبير بما فيه الكفاية لتساعد الآخرين؟
- ما الذي بوسعك أن تقوم به لأي فرد من أفراد أسرتك كي تبعث السرور في نفسه؟
- كيف يساعدك والداك أو أخواتك أو إخوانك؟
- كيف تشعر بنفسك عندما تساعد شخصاً ما؟

# تشارك مع المقربين منك

## الهدف:

كي يتعلم الأطفال كيفية التعامل والتفاهم مع الناس من المهم أن يتعلموا مشاركة الأصدقاء والمقربين، سواء أكانت هذه مشاركة في لعبة ما، أو في حديث أو بالاهتمام. وكلما كان الطفل أكثر ثقة بنفسه كلما كان من الأسهل عليه أن يختفي في الظل ويفسح المجال للآخرين كي يحصلوا على فرصهم. في هذه اللعبة التي تقوم على رحلة في المخيلة نوجه اهتمام الأطفال نحو أحاسيس جميلة تتولد في تلك اللحظة التي يشعر فيها الطفل بأنه وجد التناسب ما بين إثبات الذات ومحبة الآخرين.

## التعليمات:

اجلسوا بوضعية مريحة، أغمضوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً...

تخيل أنك موجود الآن في ساحة لعب رائعة. انظر من حولك وشاهد ما الذي يمارسه الأطفال المتواجدون معك في الساحة. بعضهم يلعب بالكرة، وآخرون يتأرجحون ويتزحلقون. أنت تسمع ضحكهم وتراهم يمرحون. أنت أيضاً تريد أن تمرح... *(١٠ ثوان)*.

والآن أنت تتجه نحو الأرجوحة المنتصبة على حافة ساحة الألعاب. تجلس على الأرجوحة، وتتأرجح. اشعر كيف تطير بداية نحو الأمام ومن ثم نحو الخلف. هز الأرجوحة بقوة أكبر. إنك ترتفع أعلى فأعلى. هل تشعر بالهواء يداعب شعرك عندما تطير تارة مرتفعاً نحو الأعلى وتارة عائداً نحو الأسفل. تشعر بالخفة وانعدام الوزن في كل جسدك. هل تشعر وكأنك مثل عصفور يتراقص في الهواء؟ عندما تتحرك الأرجوحة نحو الأمام يمكنك أن تضحك وتتخيل بأن نهاية أصابع القدمين قد تلامس السماء كلما ارتفعت عالياً. إنك تقوم بهذا الأمر كما يجب... متأرجحاً فوق الأرض تشعر بأن وزنك يكاد يكون معدوماً وتتملكك السعادة. أنت تشعر بأنك حر تماماً وسعيد.. *(١٠ ثوان)*.

أما الآن فأنت ترى كيف يتقدم طفل أو طفلة من الأرجوحة، ويقف بجانبها. إنه ينظر إليك وينتظر دوره... أنت تريد أن يشعر هو أيضاً بالسعادة والحرية اللتين شعرت بهما أثناء التأرجح، وبأن يرتفع تارة ويعود إلى الأسفل تارة أخرى وهو جالس على مقعد الأرجوحة مثلما فعلت أنت.

تتوقف عن التأرجح وتنتظر إلى أن تتوقف الأرجوحة عن الحركة. ها أنت توقفها بحركة من قدميك وتسمع صوت حذائك يصك على التراب. وأخيراً تتوقف الأرجوحة. لقد تأرجحت بشكل رائع وتريد أن يحصل طفل آخر على فرصته ليشعر بالسعادة التي شعرت بها. تقفز من على مقعد الأرجوحة وتنظر نحو الطفل وتقول له: «حان دورك الآن، وأنا أتبادل معك الأماكن بكل سرور. هذا يعطيني شعوراً بالسعادة».

أنظر كيف يجلس الطفل الآخر على مقعد الأرجوحة، ويبدأ بالتأرجح. أنت تشعر بالراحة والسرور في داخلك لإدراكك بأنك أصبحت كبيراً وواعياً وقادراً على تقاسم السعادة مع الآخرين.

ودّع الطفل الذي يتأرجح وعد ذهنياً إلى غرفة الصف. اجلس بوضعية سليمة، ازفر زفيراً طويلاً، وافتح عينيك.

## التحليل:

- لماذا من الهم أن يتشارك الناس فيما بينهم؟
- في أي حالات يقوم التلاميذ في صفك بالتشارك فيما بينهم؟
- في أي حالات يتشارك المعلم (المعلمة) مع التلاميذ؟
- ما هي الألعاب التي يجب أن نتنازل فيها لبعضنا كي يحصل كل واحد منا على السعادة بدوره؟
- في أي ألعاب لا توجد ضرورة لاحترام الدور والتنازل للتالي؟
- ما هو رأيك بالأطفال الذين لا يتنحون عندما يحين دور غيرهم، ولا يرغبون بالتشارك مع الآخرين؟

اللعبة ٦٢ | من ٥ سنوات

# كــــــن لطيفـــــــاً

## الهدف:

يمكننا أن نتفاهم مع الآخرين بصورة جيدة عندما نكون محبين وأنيسين، وبذلك نتمكن ومن دون أي كلمة أن نخبر الآخر: أنا أثق بنفسي، وأنا لطيف وطيب المزاج الآن. من خلال هذه اللعبة التي تعتمد على المخيلة تحمسون الأطفال لاستخدام ما لديهم من احتياطي من المودة والمحبة.

## التعليمات

هل يعرف أي واحد منكم شخصاً، بغض النظر طفلاً كان أم كبيراً، ينشر حوله حيثما حل جواً من المحبة والمودة، والذي يؤثر فيكم بوجوده فتصبحون أنتم أيضاً ودودين؟ كيف ترون أو تشعرون بأن هذا الإنسان ودود ولطيف؟ وهل يعرف أحدكم شخصاً يثير مظهره بداخلكم العداء؟ ما هي العلامات أو الصفات التي تجعلكم تلاحظون ذلك؟ وفي أي مواقف تشعر بأنك تصبح أنت أكثر مودة؟

اجلسوا بوضعية مريحة، أغمضوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً...

تخيل أنك ستشارك في مسرح الأطفال. وستلعب واحداً من الأدوار الرئيسة في مسرحية للأطفال. اسمك في المسرحية ودود. ويجب عليك أن تري المشاهدين معنى هذه الكلمة وكيف يكون الإنسان الودود: ما الذي يرتديه، كيف يضحك، وكيف يتصرف. لهذا سيكون أول عمل تقوم به هو أن تتجه نحو الخزانة الموجودة خلف الكواليس وأن تبحث عن اللباس المناسب لهذه الشخصية. من يعتقد أنه مستعد لقياس هذا اللباس فليرفع يده. *(انتظر الى أن تجد ان الأغلبية من التلاميذ اصدروا إشارات تدل على جاهزيتهم للعب الدور).*

انظر إلى البذات الموجودة واختر منها تلك البذة التي يمكن أن تعبر عن تلك الشخصية على خشبة المسرح. يمكنك أن تجرب مختلف البدلات. ابحث عن الألبسة التي تعجبك ألوانها وموديلها. إذا لم تعجبك قطعة ما فجرب غيرها التي تعتبر أنها

تناسب لشخصية الإنسان الطيب. وبعد أن ترتدي الزي الذي تراه مناسباً للشخصية التي ستلعب دورها أعطني إشارة.

والآن تخيل أن المخرج يعلمك ويوجهك كيفية وقوف بطل المسرحية الذي تمثله أنت على خشبة المسرح. قف وسط خشبة المسرح واسمع ما يقوله لك المخرج. كيف يجب أن يبدو الإنسان الطيب الودود؟ كيف يجب أن تشع عيناك؟ وكيف ستكون ضحكتك؟ ما الذي يجب أن تفعله بيديك؟ كيف يجب أن تقف؟ وهل يجب أن تتحرك بطريقة محددة؟ حاول وجرب أن تلعب الآن دور الإنسان الطيب الودود... *(تريث مرة ثانية الى ان تجد ان الجميع جاهزون).*

الممثل الجدي هو من يشعر بشعور الشخصية التي يجسدها على خشبة المسرح. يمكنك أن تصبح طيباً بكل جسدك. تنفس بعمق وتخيل كيف تتحول إلى إنسان طيب بكل جسدك. وعندما تشعر بأنك أصبحت ذلك الإنسان الطيب أعطني إشارة.

والآن أنت جاهز لتلعب دورك وأنا واثق أنك ستترك انطباعات لدى جميع الحضور من الأطفال. استمتع بهذا الدور الرائع الذي تلعبه. وتذكر أنه بمقدورك من الآن فصاعداً أن تكون طيباً على الدوام في علاقاتك مع الآخرين. إنك تعرف الآن كيف يكون الإنسان الطيب. قل لنفسك: «أنا طيب وودود من رأسي وحتى قدمي».

إذا كنت ترغب فيمكنك أن تعود لاحقاً إلى خشبة المسرح مرة ثانية وأن تقوم بكل ما يحب الإنسان الطيب أن يقوم به. أما الآن فأريدك أن تودع المخرج بحرارة. بنفس الطيبة والمودة ودع كل الأطفال في قاعة المسرح، وعدهم بأنك ستريهم كل ما فيك من طيبة ومودة..

اجلس بوضعية سليمة، عد الآن إلى غرفة الصف، حرك أصابع يديك قليلاً خذ نفساً عميقاً. والآن افتح عينيك، وها أنت من جديد هنا في غرفة الصف. *(يمكنك ان تقترح على الطلاب بأن يقترحوا ويؤلفوا مشهداً من المسرحية التي كانوا فيها بمخيلاتهم اثناء اللعبة، حيث يظهر في المشهد الصفات التي يجب ان يتميز بها حقيقةً حامل لقب الإنسان الطيب).*

### التحليل:

- ما الذي فعلته عندما كنت إنساناً طيباً؟
- أرنا كيف وقفت وكيف تحركت عندما لعبت دور الإنسان الطيب.
- حدثنا عما شعرت به عندما لعبت دور الإنسان الطيب.
- هل يمكنك أن تكون طيباً في حياتيك اليومية: في المنزل، مع الأصدقاء، مع المعلمين؟

**اللعبة ٦٩** **من [redacted] سنوات**

## الحذاء السحري

### الهدف:

إنها لعبة جيدة تعتمد على المخيلة ومفيدة للأطفال الخجولين الذين تنقصهم بعض الثقة بالنفس. فهي تساعدهم على أن يشعروا بأنهم ليسوا أقل أهمية من الآخرين

### الأدوات:

ورقة وأقلام تلوين لكل تلميذ.

### التعليمات

اجلسوا بوضعية مريحة، أغمضوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً...

تخيل أنك دُعيت إلى حفل للأطفال. فتقف في غرفتك وتفكر ما الذي سترتديه. فتخرج كل ما ترغب بارتدائه، وفجأة تعثر في زاوية خزانتك على حذاء سحري. يبرق الحذاء ويشع، فتخرجه وتبدأ بقياسه إذا كان يناسبك أم لا. فتجد الحذاء مناسباً وكأنه صُنع لك. وما إن تنتعل الحذاء حتى تشعر بأحاسيس مختلفة، وكأنك أصبحت أكبر مما أنت عليه، أكثر أهمية أقوى جاذباً. وستشعر بأنك لن تخجل ما دمت تنتعل هذا الحذاء وبأن الأصدقاء سيعبرون عن مدى إعجابهم بك ودهشتهم منك.

تخيل أنك ستذهب بهذا الحذاء الذهبي إلى الحفل. وما إن تفتح الباب يتجه الجميع نحوك للترحيب بك. كل واحد منهم يريد أن يصافحك باليدين، أو أن

يعانقك. والجميع يقولون كم هم سعداء لرؤيتك في الحفل معهم. تدخل إلى الغرفة حيث يجري الاحتفال وتتوسطها فتجد أنك تقف وسط مجموعة من الأصدقاء الذين يبتسمون لك، ويظهرون بكل الطرق مدى إعجابهم بك. تخيل أنك تلعب معهم، وهم يكررون مرة تلو الأخرى تعبيرهم عن مدى سعادتهم لرؤيتك ولمجيئك. وكم هم يستمتعون بالتواجد معك. *(١٥ ثانية).*

والآن تخيل أنك تنوي المغادرة. وتسمع الأطفال يقولون لك: «لا تغادر لو سمحت، ابق معنا بعض الوقت». اسمعهم وهم يوجهون لك الدعوة لتزورهم: «أريد أن تأتي إلى حفلة عيد ميلادي... تعال لزيارتي... أريد أن ألعب معك... أريد أن نذهب سوياً إلى السيرك...» فترد على هذه الدعوات بالابتسام وتتفق معهم على مواعيد اللقاءات القادمة. وبينما أنت تغادر تسمعهم يقولون لبعضهم بعضاً: «أنا مسرور جداً بالصداقة معه (معها).. كم هو رائع أنه (أنها) أتى اليوم إلى الحفلة..»

## التحليل:

- ما هي المشاعر التي أحسست بها وأنت تنتعل الحذاء السحري؟
- كيف أظهر الأطفال الآخرون لك مدى إعجابهم بك، وبأنهم يرغبون بأن يكونوا أصدقاء لك؟
- ما هي المواقف التي يمكنك فيها استخدام الحذاء السحري؟
- هل هناك من يقول لك من حين لآخر بأنك إنسان رائع أو مميز ومهم؟ من هم هؤلاء الأشخاص الذين يقولون لك هذه العبارات؟
- هل تقول أنت لأحد ما، من حين لآخر، بأنك تستمتع بالتواجد معه وبصحبته؟
- لماذا من المهم أن ينظر المرء إلى نفسه ويتعامل معها بإيجابية؟

# إنـــــــــسان مهـــــــــم

## الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال على رفع مستوى التقييم الذاتي. كما يتدرب الأطفال على تقبل آراء ووجهات نظر الآخرين المختلفة عن وجهة نظرهم وآرائهم الشخصية. وسيدركون خلال اللعبة المعنى الحقيقي لعبارة (ارتداء جلد الغير)، وهذه اللعبة مهمة ومفيدة بشكل خاص للأطفال الذين يعانون من تقييم ضعيف للذات، ومن الصعوبات في علاقاتهم مع الآخرين.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

تذكر أي شخص لعب دوراً مهماً في حياتك. قد يكون هذا إنساناً تحبه، وقد يكون إنساناً نشأ خلاف بينك وبينه. أغلق عينيك لمدة دقيقة وحاول أن تتخيل من جديد وتتذكر كيف يبدو هذا الإنسان، ما الذي يرتديه وكيف هو مظهره العام..

والآن ارسم صورة هذا الإنسان الذي يعني لك الكثير *(٥-١٠ دقائق)*.

والآن تخيل بأن هذا الإنسان سيحدثك عن نفسه. فليعبر عما يشعر به، وليصرح بما يفكر به. أكتب ما يقوله، وكأنك أنت المتحدث، بأن تكتب مثلاً: «اسمي... أنا أحب... ويعجبني أيضاً...» أي تكتب وكأنك أنت المتكلم.. *(٥-١٠ دقائق)*.

أما الآن فبوسعك أن تكتب ما تريد قوله لهذا الإنسان المهم. لعلك تريد أن تخبره عن الأشياء التي تعجبك في شخصيته، وأن تعبر له عن رغبة ما لديك، وقد تريد أن تطلب منه أن يقوم بأمر ما لكن بطريقة مختلفة... *(٥ دقائق)* وأخيراً توزعوا على شكل مجموعات ثنائية *(كل تلميذين معاً)* وليقرأ كل واحد منكم للآخر ما الذي كتبه وما الذي قمت برسمه. *(٥دقائق)*.

## التحليل:

- أي إنسان مهم بالنسبة لك اخترت أثناء اللعبة؟
- ما الذي يثير إعجابك في شخصية هذا الإنسان؟
- هل كان من الصعب عليك أن تتخيل ما الذي سيقوله عن نفسه الإنسان الذي اخترته؟
- هل تريد أي شيء من هذا الإنسان؟
- ما رأيك ألا يحتاج هذا الإنسان أي شيء منك؟

اللعبة ٢٩ من ٤ سنوات

# انتصر على الوحدة

## الهدف:

غالباً ما يشعر الأطفال بالوحدة. ويشعرون ببعض الراحة عندما يعلمون أن الأمر عند الآخرين لا يختلف عن حاله عندهم، وكذلك عندما يتمكنون من مناقشة أساليب الخروج من حالة الوحدة هذه.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات:

استمعوا باهتمام وتركيز لما سأقرؤه الآن... «كان مجد وحيداً. كان يشعر بوحدة موحشة. وقف ومن ثم عاد وجلس. نظر في النافذة. إنه يرغب بشدة لو كان معه الآن أي طفل آخر. إنه يرغب بأن يكون لديه صديق يتحدث أو يلعب معه. فكر مجد بأنه غالباً ما يبقى وحيداً في الآونة الأخيرة. إنه يشعر بالدموع تذرفها عيناه...».

تذكر تلك اللحظات التي تشعر بها أنت بالوحدة. أو فكر بأي شخص آخر جرى معه هذا. أكتب ما الذي يجول في أعماق روحك أنت أو الشخص الآخر عندما تشعر بالوحدة. *(٥ دقائق)*.

والآن فكر كما يلي... في كثير من الأحيان يكون الأشخاص الذين يشعرون بالوحدة الواحد بجوار الآخر. لكن كيف بوسعهم أن يصبحوا أصدقاء وكيف يتخلصون من هذه الوحدة ويشعر كلاهما بالسعادة.. أكتب الأفكار التي تقترحها وما هو رأيك بهذا الشأن. *(١٠ دقائق)*.

والآن شكلوا مجموعات كل واحدة من ثلاثة تلاميذ وتبادلوا ما كتبتم فيما بينكم. ومن ثم ناقشوا معاً السؤال التالي: ما الذي بوسعنا أن نقوم به كي يصبح عدد من يشعرون بالوحدة في هذا العالم أقل؟ *(١٠ دقائق)*.

## التحليل:

- هل تعرف أشخاصاً يعانون من الوحدة؟
- متى تشعر أنت بالوحدة؟
- ما الذي يمكنك أن تقوم به لتتجاوز وحدتك؟
- ما الذي بمقدورك القيام به لتساعد الآخرين كي يتخلصوا من وحدتهم؟

**اللعبة ٧٢** **من ٦ سنوات**

# تلوين الحب

## الهدف:

كي نتمكن من التفاهم مع الآخرين والتعامل معهم لا بد أن نتمكن من الشعور بحبهم ودعمهم لنا. وإلا فإننا لن نتمكن في المواقف المعقدة من التماسك وكبح جماح توترنا.

تكمن روعة وجمالية هذه اللعبة بأنها تخلق جواً من الحب المتبادل بين التلاميذ في الصف، وكذلك لأنها تضع أسساً متينة لعلاقات الصداقة الطيبة بينهم. ننصحك بأن تكرر هذه اللعبة قدر الإمكان، وفي كل مرة مع شركاء جدد. مع العلم أنها ليست العملية الوحيدة التي تساعد على إشاعة المودة وأجواء الروح الجماعية في الصف.

وهنا نقدم لكم طريقة اللعبة التي يقوم خلالها الأطفال بالتعاون فيما بينهم من خلال مجموعات ثنائية.

## الأدوات:

من الضروري أن تترافق مجريات اللعبة مع موسيقا هادئة. فالموسيقى تجعل انفعالات الأطفال أكثر عمقاً.

## التعليمات

كيف تظهرون للآخرين بأنكم تحبونهم؟ وكيف تدركون أن شخصاً ما يحبكم؟

توزعوا الآن على شكل مجموعات ثنائية. مدوا أيديكم نحو الأمام وتخيلوا أنها مغطاة بلون الحب الرائع. *(مد يديك انت ايضاً) ما* هو اللون الذي اخترته للحب؟ أريد الآن أن يظهر كل واحد منكم مدى حبه للآخر. ولهذا الغرض ستلونون بعضكم بعضاً بألوان الحب والرقة والطيبة واللطف.. سأريكم الآن كيف نقوم بهذا.

تقترب من بعض التلاميذ وتبدأ بتلوينهم بتمرير يديك فوق جسد كل واحد منهم، أي في محيط جسده، من أعلى الرأس إلى القدمين بحركات دائرية بطيئة وخفيفة.. بهذا الشكل تُذيب جليد عدم الثقة بينك وبينهم. قل لكل تلميذ بأي لون لونته.

أغلقوا أعينكم وتنفسوا تنفساً عميقاً... بدايةً حضروا راحات أيديكم للتلوين، من خلال فركها ببعضها. هل تشعرون كيف تصبح راحات الأيدي دافئة؟... وبينما أنتم تفركون راحات الأيدي فكروا كم هو كبير الحب الموجود في قلب كل واحد منكم. *(١٥ ثانية).*

والآن مدوا أيديكم نحو الأمام ودعوها ترتاح بعض الوقت. هل تشعرون كم هي دافئة؟ تدغدغكم قليلاً؟ وكيف تمتلئ بالطاقة؟ والآن أرسلوا الحب من قلوبكم وليسرِ عبر اليدين وصولاً إلى الراحتين لتملأها بالحب. *(٥ ثوانٍ)*

حاولوا أن تشعروا بهذا الحب في راحات أيديكم *(٥ ثوانٍ)*، واشعروا كيف تتلون راحات اليد بلون الحب والطيبة واللطف.. *(٥ ثوانٍ).*

الآن افتحوا أعينكم. الأكبر منكم سناً يبدأ بتلوين الأصفر بلون الحب. قوموا بهذا العمل وأنتم تسمعون الموسيقا الرائعة.

ضع يدك فوق رأس زميلك الذي تلونه. إذا كنت تلونه بلون الحب فعلاً فأرسل له انفعالاتك الإيجابية الرقيقة واللطيفة. تخيل أنك تغطيه كله بلون الحب والمودة. ابدأ بالتلوين من أعلى الرأس وشيئاً فشيئاً تابع وانتقل من جزء لآخر بانسياب من الأعلى حتى الأسفل.. الرأس ومن ثم الرقبة والكتفين.... ومن ثم القدمين و... و.. إلى أن تلون كل جسمه *(٣٠-٦٠ ثانية. حاول تنظيم حركة أيديهم كي لا تكون سريعة جداً، ويمكن أن تعطي التوجيهات لمن هم أكبر سناً بين الأطفال بحيث يستمرون في عملية التلوين لمدة تتراوح بين ٢-٣ دقيقة).*

والآن تبادلوا الأدوار *(كرر من فضلك كل التوجيهات الأولية لبدء اللعبة)* لديكم الآن بضع دقائق لتناقشوا فيما بينكم الأحاسيس التي شعرتم بها أثناء اللعبة.

بمقدور المعلم أن يستمر باللعبة وأن يقترح على التلاميذ أن يرسموا شريكهم الذي لونوه بالحب وأن يرسموا حوله لون الحب الذي لونوه به. مع الأطفال الخجولين يجب أن تبدأ اللعبة بطريقة مختلفة.. أثناء اللعبة يتخيل الأطفال شخصاً ما من معارفهم، على سبيل المثال أحد الوالدين، أو الصديق المفضل (الصديقة) ويقوم بتلوينه في مخيلته، أو أن يقوموا هم بتلوينه بلون الحب.

## التحليل:

- ما الذي أحسست به عندما لونك زميلك بلون الحب؟
- ما الذي أحسست به عندما قمت بتلوين زميلك بلون الحب؟
- هل رأيت اللون الذي لونك به زميلك؟
- هل شعرت بأي أحاسيس في راحات يديك بينما كنت تلون زميلك؟
- ما هي الأفكار الرقيقة التي أرسلتها ذهنياً إلى زميلك؟
- ما هو أصعب شيء بالنسبة لك في هذه اللعبة؟

# أصدقاء لا يشبهونني

## الهدف:

من المهم جداً أن تعلم الأطفال التمييز بين الناس وأن يتعودوا تقبل الآخرين على حالهم. ومن يفكر بأن الآخرين يشعرون ويفكرون مثله تماماً غالباً ما يتعرض لخيبة أمل. وهذا الاعتقاد قد يؤدي إلى حالة توتر دائمة. لهذا فإن الصبر هو ميزة مهمة لأي إنسان. لأن الصبر يساعد على العيش والعمل مع الآخرين ببساطة ودون أي توتر.

تعطي هذه اللعبة الإمكانية للأطفال كي يتدربوا على وصف الاختلافات بين شخص وآخر، وتعلمهم كذلك أن يحترموا الآخرين دون أن يقيموهم.

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة كبيرة لو سمحتم. أريد منكم الآن أن يصف كل واحد منكم صديقه (صديقته) الذي لا يشبهه.

تذكر أي صديق من الأصدقاء الذي يختلف عنك بجوانب مهمة. من الممكن أنه من أتباع دين آخر أو من قومية أخرى، وقد يكون الاختلاف بأنه أكبر منك سناً بكثير أو أصغر. ومن الممكن أيضاً أن يكون صديقاً من الذين يحبون قراءة الكتب بينما تفضل أنت مشاهدة التلفاز. ويمكن أنه يهوى جمع الطوابع البريدية، بينما تهوى جمع العملات. وقد يكون لدى صديقك هذا أي صفة أخرى غير ما ذُكر تميزه. من فضلك لا تقل لنا ما اسمه بل حدثنا عن الأمور التي يتميز بها عنك، ولماذا تعتبره صديقاً لك.

فكروا بكل هذا دقائق عدة ومن ثم يمكنكم أن تحدثونا عن أصدقائكم أو صديقاتكم. *(حدثهم انت ايضاً عن صديقة او صديق).*

## التحليل:

- هل هناك ما هو جيد من بين ما يتميز به عنك صديقك أو صديقتك؟ ولماذا؟
- ما الذي قد يحدث لو بقيت مصراً على أن يكون كل أصدقائك وصديقاتك مثلك تماماً دون إي اختلافات؟

اللعبة ٢١ من ٨ سنوات

# أرسل المشاعر الجيدة

## الهدف:

إننا نشعر جميعنا بالأمواج والنبضات السيكولوجية الانفعالية الصادرة عن الآخرين. ونلاحظ عندما يكون الإنسان جيد المزاج، وعندما ينظر إلى العالم من حوله نظرة أمل وتفاؤل. كما أننا نشعر ونلاحظ عندما يكون أحدهم قلقاً متوتراً ومنزعجاً. وبالطبع فإننا نشعر بتلك المزاجية أو أحاسيس الإنسان نحونا وإذا ما كانت ودية طيبة أو عدائية.

وكلما كان التلاميذ أكثر طيبة كلما كان الجو العام في الصف أجمل بالنسبة لهم وللمعلم. في اللعبة التي هي عبارة عن رحلة في الخيال ندرب الأطفال على الشعور بمشاعر وأحاسيس المحيطين بهم، ونحفزهم أن يظهروا انفعالاتهم الإيجابية أكثر فأكثر.

وفي الوقت نفسه يتم من خلال هذه اللعبة إعداد الأطفال للعبة «أرسل الثقة واستقبلها».

## التعليمات

هل دخلتم ذات يوم إلى غرفة أو مكان شعرتم فيه «بأجواء متوترة»، أي يوجد فيه أشخاص يسيطر عليهم التوتر أو الاستياء أو خيبة الأمل واليأس؟ ما هي المؤشرات أو العلامات التي يمكن أن نحدد من خلالها أن «أجواء متوترة» تسيطر وسط هذه المجموعة أو تلك من الأفراد؟ ويمكننا أن نلاحظ هذا حتى دون أن نعرف ما الذي جرى هناك قبل ظهورنا بين أولئك الأشخاص. ويكون من الصعب جداً أن يحافظ الإنسان على مزاج إيجابي في أجواء كهذه. وما هي المؤشرات التي يمكن أن نحدد من خلالها أن أجواء إيجابية ومزاجية جيدة تسيطر وسط هذه المجموعة أو تلك؟

اجلسوا بوضعية مريحة. أغلقوا أعينكم. تنفسوا تنفساً عميقاً....

تخيل الآن أن نجمة ذهبية رائعة الجمال تحوم حول رأسك. إنها نجمتك، أنت تملكها وهي تهتم بشأنك وتسعى لأن تجعلك سعيداً. تخيل أنك مضاء من رأسك حتى

قدميك بنور هذه النجمة، ويشع جسدك كله بنور الحب والسعادة... وتخيل أيضاً أن هذا الضياء الرائع يخترق جسدك كله ويمر عبره.. والآن ضع يدك بالترتيب على قلبك أولاً، ومن ثم على الحنجرة ومن ثم على الجبين. حاول أن تشعر بضياء النجمة يشع ويُنير هذه الأماكن بقوة ووضوح مطلق. وتخيل أنك أنت أيضاً مثل نجمتك تنشر خيوط الأشعة المنيرة في كل مكان من حولك، وبأن هذا الضوء يصل إلى كل الأطفال في هذه الغرفة. فكر بكل شخص موجود معك في الصف وأرسل لكل واحد منهم حزمة من الضياء والنور..

والآن أرسل بعض الضياء إلى الأشخاص الذين لا يتواجدون معك في غرفة الصف: لأفراد أسرتك، الأصدقاء، وكذلك للمعارف والمقربين الذين يعيشون في مدن أخرى.

أما الآن فحاول أن تستمع لصوتك الداخلي، هل تشعر بأحاسيس قوية نرسلها كلنا لبعضنا بعضاً في هذه اللحظات... *(١٠ دقائق)*.

حافظ على هذه الأحاسيس وتوجه إليها عندما تجد نفسك متعباً، أو حزيناً أو عندما تشعر أنك بحاجة لقوى أكثر نضارة وحيوية

الآن ودع نجمتك وعد ذهنياً إلى غرفة الصف. وعندما أنهي العد حتى الثلاثة يمكنك أن تفتح عينيك لتجد نفسك من جديد معنا في غرفة الصف... واحد... اثنان... ثلاثة....

## التحليل:

- ما هي الأحاسيس التي شعرت بها عندما أرسلت الضياء والنور للآخرين؟
- لمن تحديداً أرسلت كميات كبيرة من الضياء؟
- هل شعرت بأنك تحصل أنت أيضاً على الضياء من أي زميل في الصف؟
- ما هو أصعب شيء واجهته في هذه اللعبة؟

يُتوقع هنا ردات فعل مختلفة، بما في ذلك عدم شعور البعض من الأطفال بأيّ أحاسيس أو مشاعر أثناء اللعبة. اشرح لهم أن أي تجربة مفيدة بكل الأحوال.

# أرســـل الثقـــة واســـتقبلها

## الهدف:

عندما يكون الجو النفسي (السيكولوجي) في الصف إيجابياً فإن الأطفال يتشاطرون السعادة والاهتمام المتبادل فيما بينهم. من خلال هذه اللعبة نقدم لهم فرصة ليتدربوا على التعاطف فيما بينهم والقلق لمشكلاتهم. وتكون هذه اللعبة أكثر فعالية عندما يتم إعداد التلاميذ مسبقاً لها، وأفضل طريقة لإعدادهم هي ممارسة لعبة «أرسل المشاعر الجيدة».

وبطريقة مماثلة يمكن إرسال واستقبال أمور أخرى غير الثقة لها أهمية أيضاً، على سبيل المثال العافية، السعادة، الأمل... أما الثقة فلها أهمية خاصة عند الأطفال، على سبيل المثال قبل المذاكرة أو الامتحان.

## التعليمات

اجلسوا على شكل دائرة كبيرة لو سمحتم. هل هناك أي واحد منكم يعتقد أنه لا يمانع من الحصول على كميات إضافية من الثقة والإيمان بالذات؟ فليقف التلاميذ الذين يشعرون بهذه الحاجة وسط الدائرة. *(فسح المجال لتلميذين أو ثلاثة أن يقفوا وسط الدائرة)* سنقدم لكم جميعنا معاً هدية جيدة. وانتظروا إلى أن تشعروا بهذه الهدية. والآن ليغلق الجميع أعينهم، ونتنفس تنفساً عميقاً...

تخيل الآن أن الشمس الرائعة المشعة تحوم فوقك وتنزل إليك بهدوء... الشمس لطيفة وودودة، أنت تشعر بحال أفضل، وبالروعة نتيجة أشعتها الدافئة التي تنيرك... سنقوم جميعنا الآن بإرسال هذه الأحاسيس الرائعة إلى عبير ومازن الواقفين وسط الدائرة. فالتهبط الشمس من الأعلى مقتربة بحنان نحو رأسك... ولتعطك من دفئها وحنانها ومن ثقتها وقوتها... ها أنت تشعر الآن بهذا الدفء وبهذه الثقة، كل خلية من خلاياك تشعر بذلك...

والآن اسمح للشمس بأن تنزل وتنتقل عبر أجزاء جسدك لتدفئ جبهتك وعينيك وقلبك وأذنيك... وعبر كتفيك ينتشر الدفء والنور في يديك وفي صدرك... حاول أن تشعر بالثقة التي تمنحك إياها الشمس تنتشر مثل حزم مضيئة في كل جسدك، وتجعلك أقوى فأقوى..

دع الثقة التي تعطيك إياها أشعة الشمس تنتشر على جانبيك، وفي قدميك وركبتيك... أشعر بالثقة وهي تملأ جسدك كله ولهذا فأنت تشعر بأنك تصبح أقوى فأقوى..

الآن ركزوا اهتمامكم نحو عبير ومازن... تقاسموا معهم وشاركوهم تلك الثقة التي منحتكم إياها أشعة الشمس، ومع أشعتها الدافئة أرسل لهما جزءاً من هذه الثقة.. *(١٠ ثواني)*.

عبير، مازن... استقبلوا واستلموا الأحاسيس المرسلة إليكم من الأصدقاء. ولكي تتمكنوا من تقبل هذه الأحاسيس والدفء الذي يرسله لكم الآخرون انفتحوا من داخلكم وافتحوا أرواحكم في استقبالكم لهذه الأحاسيس. واشعروا كيف تتزايد الثقة في داخلكم أكثر فأكثر ومعها يتقوى الإيمان بالقدرات الذاتية والثقة بالنفس. *(١٠ ثوان)*.

حافظوا على هذه الأحاسيس التي تملؤكم الآن ولا تدعوها تخرج من داخلكم. وحافظوا عليها في ذاكرتكم إلى أن تأتي لحظة أو موقف تحتاجون فيه إلى هذه الثقة- من أجل ذاتك أو كي تشارك الآخرين بهذه الثقة التي أصبحت تحملها منذ الآن.

وأخيراً أعد انتباهك تدريجياً نحو غرفة الصف. شد جسدك، اجلس بوضعية سليمة مستقيمة، حرك أصابع يديك وقدميك، تنفس تنفساً عميقاً. والآن افتح عينيك وعد إلينا نشيطاً ومفعماً بالحيوية.

## التحليل:

- ما الذي شعرت به عندما أرسل لك الجميع في صفك الشعور بالثقة؟
- هل سمعت أو رأيت أي شيء أثناء ذلك؟
- هل راودتك أي أفكار أو أي صورة أثناء ذلك؟
- ما الذي فكرت وشعرت به بينما كنت ترسل الثقة للآخرين؟

الفتوا انتباه الأطفال أنه ليس من الضروري أن يفهم الجميع من المرة الأولى هذا النوع من الاختبارات والألعاب. وفي معظم الأحيان يأتي فهمهم لهذه التجارب في وقت لاحق. ويمكنك أن تطور اللعبة أكثر وتقترح على الأطفال أن يرسموا كيفية إرسالهم أو استقبالهم للشعور بالثقة. وسيكون رائعاً جداً لو أن الأطفال يؤلفون بهذا الخصوص أبياتاً شعرية تعبر عن الأحاسيس التي سيطرت عليهم وهم يرسلون أو يستقبلون الثقة.

# التـــــــــــــــوازن

## الهدف:

إن الأطفال الذين يتمكنون من الحفاظ على التفاهم والعلاقة الطيبة بين بعضهم بعضاً، غالباً ما يكونون في حالة دعم فطرية للتوازن بين الرغبة بالحديث وضرورة السماع، بين البحث عن التواصل والامتناع عنه، وبين التأثير والسماح بأن يتأثروا هم بالآخر. وبالمناسبة فإن أحداً لا يشعر بأن حقوقه منتهكة. وإذا شعر الطفل بأن التوازن قد تعرض لخلل فإنه يظهر ردة فعله على ذلك بالانزعاج والاعتراض أو حتى بالامتناع عن هذا التواصل.

إنها لعبة تشخيصية رائعة، يتعلم خلالها الأطفال توليف أنفسهم على بعضهم بعضاً، وكل واحد يغير ذاته بما يتناسب مع ضرورة الحفاظ على العلاقة المتوازنة مع الآخر. في الوقت نفسه يمكنك أنت (المعلم) أن تشاركهم في هذه اللعبة. من الأفضل أن تلعب من وضعية (الوقوف) بحيث أن تلعب مرة مع التلميذ الذي لا تواجه أي صعوبات في التفاهم معه، والمرة الثانية مع تلميذ لا يمكن القول أنك قادر على التعامل معه بسهولة وعلاقتكما تشوبها بعض التعقيدات. من خلال هذه اللعبة ستشعر بمدى الفرق بين الحالتين والأحاسيس المرافقة لكل حالة.

## التعليمات

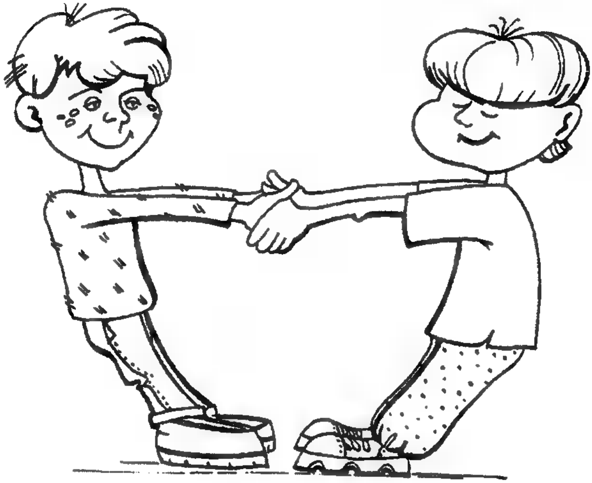
اجلسوا على الأرض وشكلوا دائرتين الواحدة داخل الأخرى، واجلسوا وجهاً لوجه، أي الدائرة الخارجية تنظر نحو الداخل، والداخلية تنظر بالاتجاه المعاكس فنحصل بهذا على دائرتين متقابلتين ينظر فيها الواحد منكم نحو الأخر الذي يقابله. وعلى كل اثنين جالسين قبالة بعضهما أن يمسكا بأيدي بعضهما بعضاً وأن يلقيا بأجسادهما نحو الخلف. وفي غضون ذلك حاولوا الحفاظ على توازنكم. إلى أي مدى يمكن أن تلقوا بأجسادكم للخلف؟

والآن اجثوا على ركبكم، ومن جديد مدوا أيديكم لبعضكم وألقوا بأجسادكم نحو الخلف. ما الذي وجدتم أنكم مضطرون للقيام به كي لا تقعوا نحو الخلف؟

والآن قفوا وضعوا رؤوس أقدامكم قبالة بعضها، بحيث تلامس رؤوس قدم كل واحد رؤوس قدم شريكه الواقف مقابله. امسكوا بأيدي بعضكم وألقوا بأجسادكم نحو الخلف قدر المستطاع. إلى أي مدى تمكنت من إلقاء جسدك نحو الخلف وأنت محافظ على توازنك مع شريكك؟

ابحث لنفسك عن شريك جديد.

دع التلاميذ يجربون هذه اللعبة مع أكثر من شريك.



## التحليل:

- هل تعاون شريكك معك بصورة جيدة؟
- هل تعاونت مع صديقك كما يجب؟
- مع أي واحد من الأصدقاء شعرت بصعوبة أثناء تنفيذ هذه اللعبة؟ ما الذي تسبب بالصعوبة؟ ما الذي فعلته لتتجاوز هذه الصعوبات؟
- ما الذي يجب القيام به للحفاظ على حالة توازن جيدة مع الشريك؟
- هل تصادف مواقف في الصف يكون من الضروري خلالها الحفاظ على حالة التوازن؟

- هل هناك تلاميذ يكثرون من الكلام؟
- هل هناك تلاميذ لا بد وأن يحشروا أنوفهم في كل شاردة وواردة؟
- هل هناك تلاميذ في صفك يحاولون تجنب أي شيء على الدوام؟

ركز المزيد من الاهتمام نحو الطفل الذي يجر شريكه نحوه، وساعده كي يفهم كيف سيؤثر هذا على علاقته مع الآخرين.

اللعبة ٣٣ من ٨ سنوات

# المـــــدير الـــــصغير

## الهدف:

هناك الكثير من الأطفال الذين يحبون لعب دور القيادي بين الأطفال وتوجيه التعليمات له ليقوموا بعمل معين، وإرشادهم فيما يفعلون. هذه اللعبة تعلم الأطفال مختلف الأساليب في التعامل مع هكذا أطفال وكيفية الرد عليهم.

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

هل تعرفون أشخاصاً يصدرون التعليمات دوماً للآخرين فيما يجب عليهم فعله؟ لا داعي لأن تذكروا الأسماء ويكفي بأن تقولوا لي كيف يتصرف هؤلاء الأشخاص عادة...

سأعطيكم الآن نص حديث دار بين ثلاثة من الأصدقاء حول هذا الموضوع:

مجد: هل تعرفون ما الذي أفعله مع أولئك الذين يصدرون الأوامر للآخرين دوماً؟ أقول لهم بأن يغربوا عن وجهي. وعندما يحاول أحدهم أن يأمرني ويتحكم بي فأطلب منه بأن لا يتفاخر ويتكبر.

عبير: مجد، عندما تتصرف بهذا الشكل فإنك أنت من يتكبر. فأنت هنا تملي على الآخر ما الذي يجب أن يفعله. بالنسبة لي فأنا أقول في حالات كهذه بأنني لا أحب أن يأمرني أحد أو يتحكم بي.

حسان: أعتقد أنكما تتعاملان مع الأمر بجدية. لماذا لا تكتفون بالتنحي والابتعاد عن هذا الشخص الذي يحاول أن يأمركم ويفرض سيطرته عليكم؟ أنا أتعامل مع الأمر دوماً على هذا النحو، أكتفي بالابتعاد عن شخص كهذا.

وكيف تتصرف أنت مع الأشخاص الذين يحاولون توجيه الأوامر للآخرين؟ فكر ملياً وأكتب إجابتك عن هذا السؤال. يمكنك أن تعبر عن إجابتك بالرسم، أو أن تكتبها بأسلوب كتابة الحوار في النصوص المسرحية. لعل بعض اقتراحاتك ستكون مناسبة للتعامل مع (المدير الصغير)، وقد تكون هذه الاقتراحات غير مناسبة لحالات أخرى.. *(نمنح الأطفال ١٥ دقيقة).*

والآن شكلوا مجموعات ثلاثية وليعرّف كل واحد منكم الآخرين في المجموعة على ما كتبه أو رسمه. ناقشوا فيما بينكم نتائج عملكم. *(نمنح الأطفال مهلة للنقاش منه الى١٠ دقائق ومن ثم نفسح الفرصة أمام الراغبين بأن يطلعوا كل التلاميذ في الصف على ما يقترحونه من اجابات).*

## التحليل:

- هل يمكن قول أي شيء إيجابي عن الطفل الذي يحاول تعليم الآخرين ما الذي يجب فعله مع من يصدر لهم التعليمات والأوامر دوماً؟
- لماذا يتسبب المدير الصغير بغضب الزملاء منه من وقت لآخر؟
- هل يجب أن ينتبه كل واحد لنفسه ولتصرفاته كي لا يكون في بعض الأحيان مثل المدير الصغير؟
- أم يجب عكس ذلك، أي أن يحاول كل واحد منا أن يصبح مثل المدير الصغير؟
- إلى أي درجة يجب أن يوجه المعلم الجيد الأوامر والتعليمات؟
- هل يوجد في أسرتك مدير صغير أو مدير كبير؟

# لقــــاء صــــحفي وهمــــي

## الهدف:

يجب ألاّ يقتصر مجال تفاعل الأطفال على أبناء جيلهم فقط بل يجب أن يجدوا طرقاً وأساليب مشابهة للتفاعل مع أبناء الأجيال الأكبر سناً: الوالدان، المعلم.... وسيكون من الأسهل على الأطفال أن يقوموا بهذا الأمر إذا طوروا في داخلهم القدرة الفطرية على الشعور بالكبير وفهمه. عندها سيتمكنون من تقييم وتوقع ردات فعله، وكذلك من رؤية الجوانب القوية والضعيفة في شخصيته. هنا في هذه اللعبة يوجد لقاء صحفي افتراضي وهمي سيجريه التلاميذ معك (مع المعلم). ويمكن استخدام هذه الطريقة إذا كانت العلاقة بينك وبين التلاميذ جيدة وهناك ثقة واحترام متبادلان بينك وبينهم. وإذا كنت معلماً حديث العهد في الصف، أو لم تكن علاقتك مع التلاميذ بالمستوى المطلوب فالأفضل أن تختار لهم شخصية وهمية يجرون معها الحوار الصحفي: مطرب ما أو رجل سياسة، أو رياضي..

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل مجموعة.

## التعليمات

شكلوا لو سمحتم مجموعات كل واحدة من أربعة تلاميذ. تخيلوا أنه عليكم أن تعدوا لقاءً صحفياً مع شخص يكبركم سناً. ما هي الأسئلة التي ستوجهونها له كي تعرفوا أكبر قدر ممكن عن الجوانب المثيرة في حياته؟ *(نمنح الأطفال ١٠ دقائق).*

والآن تخيلوا أنكم ستجرون معي حواراً صحفياً. اكتبوا الأسئلة وأمامها الأجوبة التي تعتقدون بأنني سأعطيها رداً على أسئلتكم. وإذا واجهتم صعوبة في توقع إجاباتي، فحاولوا أن تحزروها. يمكنكم أن تجعلوا اللقاء جاداً أو فكاهياً مضحكاً حسب رغبتكم. *(امنح الأطفال مهلة ٢٠ دقيقة. ومن ثم حاول قدر الإمكان أن تعطي فرصة*

***لكل مجموعة رباعية أن تقرأ اللقاء الصحفي الذي كتبته، وعبر عن رأيك بطيبة ومودة. صحح لهم الأجوبة التي تراها غير مناسبة ووجه الثناء على الأجوبة الصائبة).***

## التحليل:

- أي واحد من الأسئلة الموجهة للكبار تعتبره سؤالاً مهماً من وجهة نظرك؟
- ما الذي لا ترغب بتوجيه سؤال بشأنه للكبار؟
- أي لقاء صحفي أعجبك أكثر من غيره؟
- كيف وجدت العمل ضمن مجموعتك؟
- ما هي الأجوبة التي كانت صحيحة ولم تكونوا تعرفونها بها قبل ذلك؟
- هل عرفت أي جديد عن معلمك (معلمتك)؟
- إلى أي درجة أنت قادر على فهم الكبار؟
- ما هي الجوانب التي تجد أنه من الصعب عليك فهم الكبار فيها؟
- مع من الكبار الذين تعرفهم لديك علاقات جيدة، ومع من منهم سيئة؟
- ما الذي بوسعك أن تغيره كي تتحسن علاقاتك مع من هم أكبر منك سناً؟

**اللعبة ٧٩** **من [redacted] سنوات**

# التصويت

## الهدف:

إذا شعر الأطفال أنه بإمكانهم التصويت والمشاركة في صنع القرار، فإنهم سيشعرون بالراحة وسيحصلون على المتعة من التعاون. تساعدهم هذه اللعبة على فهم المبادئ الديموقراطية في اتخاذ القرارات بأغلبية الأصوات، وبأن يكونوا مهيئين لأن تحظى وجهة نظرهم في بعض الحالات بالتأييد، وأن لا تحظى به في بعض الأحيان.

يحب الأطفال أن يصوتوا عندما يتعلق الأمر باختيار القصة أو الحكاية التي سيرويها لهم المعلم، أو لتحديد المكان الذي سيذهبون إليه في رحلتهم المدرسية، وما إلى ذلك. في البداية اقترح عليهم التصويت لاختيار احتمالين فقط. هنا في هذه اللعبة نتناول الاختيار بين حكايتين. لكن من الأفضل أن تختار أشياء من الحياة الواقعية العملية. أرسم على السبورة جدولاً للتصويت وثبت عليه كل صوت كي يتمكن الأطفال بأنفسهم من مقارنة عدد الأصوات المؤيدة لكل احتمال من الاثنين.

## التعليمات

أريد أن ألعب معكم اليوم لعبة اسمها «التصويت». سيتوجب عليكم خلالها أن تقرروا أي حكاية سنسمع اليوم. الحكاية الأولى هي «ليلى والذئب»، والثانية «الملكة-الضفدع». سأقرأ لكم تلك الحكاية التي سيعطيها الأغلبية منكم أصواتهم. من يريد أن نقرأ الحكاية الأولى فليرفع يده عالياً. كل يد مرفوعة سأضع مقابلها خطاً صغيراً على قائمة القصة الأولى في الجدول على السبورة. والآن ليرفع أيديهم من يريدون سماع القصة الثانية، وسأفعل الأمر نفسه بالنسبة لأصواتهم على السبورة. *(ضع خطاً على السبورة في الجزء الثاني من الجدول مقابل كل يد مرفوعة لصالح الحكاية الثانية).* هل يمكنكم أن تقولوا لي في أي جزء من الجدول حصلنا على العدد الأكثر من الخطوط؟ تعالوا لنعد معاً ومن ثم سنقرأ تلك الحكاية التي أعطى الأغلبية من التلاميذ أصواتهم لها.

## التحليل:

- هل أعطيت صوتك لصالح الحكاية التي فازت بالتصويت؟
- ما الذي شعرت به عندما رأيت أن الحكاية التي ترغب بسماعها لم تحصل على أغلبية الأصوات؟
- في أي حالات يمكننا أن نقوم بالتصويت أيضاً؟
- هل تصوتون في المنزل أحياناً؟

# لا أريد عصيدة السميد

## الهدف:

من المهم جداً أن يتعلم الأطفال الدفاع عن مصالحهم واهتماماتهم أمام الكبار. في هذا السياق يندرج حقهم باختيار الطعام والملابس وقصة الشعر.... ومن المهم أن يعبر الأطفال عن رغباتهم هذه بطريقة مهذبة، لا سيما إذا كانت ثقة الوالدين بنفسيهما ضعيفة. تعلم هذه اللعبة الأطفال كيفية التصريح عن رغباتهم بطريقة مهذبة ولطيفة وبحزم في آن واحد.

## التعليمات

هل تعرفون أن الوالدين كثيراً ما يجبرون الطفل أن يتناول وجبة ما، عصيدة السميد على سبيل المثال. فالكثيرات من الأمهات تفضلن إعداد هذه العصيدة لأبنائهن مع العلم أن بعض الأطفال لا يحبون هذه العصيدة، بغض النظر عن أنها مفيدة ولذيذة. ولا يُستبعد أن هؤلاء الأمهات لم يكن يرغبن بهذه العصيدة وهن في سن الطفولة. وعلى الرغم من ذلك فهن يردن أن يتناولها الآن أطفالهن. ما الذي بوسع الطفل أن يقوم به في هذه الحالة؟

توزعوا الآن على مجموعات ثنائية. أقترح عليكم أن نلعب لعبة بسيطة. سيلعب واحد منكم دور الأب أو الأم والآخر دور الابن أو الابنة. يصر الأب (الأم) على أن يتناول ابنه (ابنته) عصيدة السميد، أو أي وجبة أخرى. لكن الطفل لا يطيق هذه الوجبة. مثلوا لو سمحتم احتمالين لتطور هذا الموقف، في الأول: يثير الطفل غضب والديه، حتى فقدان السيطرة على النفس. وفي الثاني: مثلوا كيف يتحدث الطفل مع والديه بكل راحة وهدوء لدرجة أنهما يبديان استعداداً للتنازل أمام مطلبه. *(١٠ دقائق)*.

## التحليل:

- كيف يمكن أن تثير غضب والديك لدرجة أنهما سيتمسكان أكثر بضرورة اتخاذ القرارات المتعلقة بك عوضاً عنك؟
- بأي صيغة يمكنك التحدث مع والديك بحيث يبديا استعداداً للتنازل أمام طلبك؟

- ما هي المسائل من حياة الطفل التي ترى أن يكون حق اتخاذ القرار فيها ملكاً للطفل نفسه؟

اللعبة [redacted] من ١٠ سنوات

## عند حسن ظن الآخرين

### الهدف:

يتمكن الأطفال من الحفاظ على علاقات طيبة مع أبناء جيلهم أو مع الأكبر سناً إذا وجدوا لأنفسهم إيقاعاً مناسباً للتصرف يمكّنهم من تلبية ظن الآخرين، أو عدم التلبية ، أو القيام بما يتوقعه الآخرون منه أو عدم القيام بذلك.

### الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

### التعليمات

نقوم أحياناً بفعل ما ينتظره منا الآخرون أن نفعله حتى لو لم نكن راغبين بذلك. على سبيل المثال تطلب منا صديقتنا أو صديقنا الذهاب معه إلى المسرح، لكن قد أكون يومها معكر المزاج ولا رغبة لي بالذهاب لسماع الموسيقا. فهل يجب عليَّ أن أذهب في هذه الحالة أم لا؟ أشعر بأنه يجب علي أن ألبي الدعوة، فهو صديقي المفضل. لكن في الوقت نفسه أعلم بأنني شخصياً لا أرغب بالذهاب إلى المسرح، ولدي رغبة بالذهاب إلى المعرض.

أعتقد أن الموقف ليس غريباً عليكم. تذكروا واكتبوا موقفين أو ثلاثة عندما يتوقع أحدهم منكم أن تقوموا بما لا ترغبون أنتم القيام به، وعلى الرغم من ذلك قمتم بما توقعه أو انتظره منكم الآخر. قد يكون هذا الموقف قد حدث في المدرسة أو في المنزل أثناء لعبة ما، أو في أي مكان آخر. ما الذي تشعرون به في هذه الحالة؟

وفي بعض الأحيان لا نفعل ما يتوقع الآخر أننا سنقوم به. قد نقول لصديق إننا لن نقرضه المال، أو أن نمتنع عن تقديم المساعدة للوالدين، مع أنهم يتوقعون أننا سنفعل

ذلك. اكتب حادثة أو اثنتين عندما امتنعتم عن القيام بما أراد أحدهم أن تقوم به. ما الذي شعرت به في هذه الحالة؟ *(١٥ دقيقة)*.

والآن شكلوا مجموعات ثنائية وتبادلوا ما كتبتم. اسأل شريكك في المجموعة الثنائية ما هو رأيه بما كتبت؟ *(١٠ دقائق)*.

## التحليل:

- من هم الأشخاص الذين تواجه صعوبة في أن تقول لهم «لا»؟
- من هم الأشخاص الذين لا تواجه صعوبة لتقول لهم «لا»؟
- هل تقول «لا» بصيغة مباشرة، أم تحاول البحث عن مبررات؟
- إذا كنت موافقاً على تلبية رغبة الآخر فهل تقول له «نعم» بصيغة مباشرة وواضحة؟
- متى يجب على الطفل أن يقوم بما يتوقعه الآخرون منه، ومتى لا؟
- هل تتوقع الكثير من نفسك؟

**اللعبة ٨٢** **من ٨ سنوات**

# أسـعد والـديك

## الهدف:

يجب أن يكون هناك مجال للأطفال بأن يتفاخروا أمام الوالدين، فهذا يعطيهم القوة والثقة بالنفس. في هذه اللعبة - الاختبار نشد اهتمام الأطفال نحو كيفية جعل الوالدين «سعيدين».

## الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل تلميذ.

## التعليمات

على الأغلب أنكم جميعكم تودون بأن يحبكم والداكم، وبأن يقوما بكل شيء لتكونوا أنتم سعداء. لكن يحق للوالدين أيضاً أن يشعرا بالسعادة، وبإمكانكم

أن تلعبوا دوراً في ذلك. كل واحد منا يعرف أن الوالدين الراضيين عن ابنهما غالباً ما يكونان لطيفين. لهذا سنناقش اليوم ما الذي يجب أن يقوم به كل واحد منكم ليجعل والديه سعيدين.

خذوا الورقة والقلم واكتبوا قائمتين، ليكتب كل واحد منكم في القائمة الأولى ما الذي يمكن أن يقوله لوالديه (أو لواحد منهما) كي يتمكنا من الشعور بجرعة إضافية من السعادة. وفي القائمة الثانية: كيف يمكنكم مساعدة الوالدين كي تصبح الابتسامة شبه دائمة على وجهيهما. *(١٠ دقائق)*.

والآن ليكتب كل واحد ما الذي سيقوم به ليساعد والديه في حل مشكلة ما أو التخلص مما يقلقهم. واكتبوا أيضاً ما الذي قد تقومون به من عمل رائع برأيكم سيجعل والديكم أكثر سعادة. *(٥ دقائق)*.

الآن تعالوا لنقرأ ما الذي كتبتم. ضع إشارة عند تلك النقاط في قائمتك التي تريد فعلاً أن تقوم بها، وحاول أن تنفذها اليوم أو غداً.... *(٣ دقائق)*.

ناقشوا فيما بينكم ما كتبه كل واحد منكم ضمن مجموعات ثنائية. وليسمع كل واحد منكم رأي شريكه وتعليقه على الأفكار التي اقترحها في القائمة... *(٣ دقائق)*.

أفسح المجال لكل تلميذ بأن يروي لزملائه ما الذي يرغب أن يقوم به في الواقع من أجل والديه. وفي وقت آخر تأتي فيه فرصة مناسبة عد إلى هذا الموضوع واسأل التلاميذ ما الذي قاموا به فعلاً مما كتبوه، وما هي النتائج التي حصلوا عليها.

## التحليل:

- ما هي العلامات - المظاهر التي تدرك من خلالها أن والديك سعيدان؟
- ما هي العلامات التي تجعلك تدرك أن والديك قلقان ومتوتران؟
- ما الذي تشكر والديك عليه (كثيراً) أكثر من غيره؟
- هل ترغب بأن يكون عندك أطفال في يوم من الأيام؟
- ما الذي قد تريده أو تنتظره من أولادك في المستقبل؟

# الفهرس


إلى القراء المحترمين! ..... ٥

المدخل ..... ٧

الفصل الأول

## الاسترخاء

| | | | |
|---|---|---|---|
| اللعبة | ١ | أمسك الفار | ٢٣ |
| اللعبة | ٢ | الجندي و اللعبة القماشية | ٢٤ |
| اللعبة | ٣ | رحلة على الفيوم | ٢٥ |
| اللعبة | ٤ | شلال | ٢٦ |
| اللعبة | ٥ | ابتسامة | ٢٧ |
| اللعبة | ٦ | خمسة طوابق | ٢٩ |
| اللعبة | ٧ | الضحك ممنوع | ٣٠ |
| اللعبة | ٨ | الأيدي الراقصة | ٣١ |
| اللعبة | ٩ | الكرات الورقية | ٣٢ |
| اللعبة | ١٠ | « الجيليه » المتراقص | ٣٣ |
| اللعبة | ١١ | التصفيق الإيقاعي | ٣٤ |
| اللعبة | ١٢ | أشياء تسعدك | ٣٥ |
| اللعبة | ١٣ | مد يديك حتى النجوم | ٣٦ |
| اللعبة | ١٤ | النوم العميق | ٣٨ |
| اللعبة | ١٥ | اقطف تفاحة | ٣٨ |
| اللعبة | ١٦ | قائد الأوركسترا | ٤٠ |

الفصل الثاني

## حب المعرفة

| | | | |
|---|---|---|---|
| اللعبة | ١٧ | الكتابة الخفية | ٤٥ |
| اللعبة | ١٨ | قط صغير أو عصفور أو حمل | ٤٥ |
| اللعبة | ١٩ | الأوجه الثلاثة | ٤٧ |
| اللعبة | ٢٠ | الصندوق السحري | ٤٩ |
| اللعبة | ٢١ | ماذا أفعل؟ | ٥٠ |
| اللعبة | ٢٢ | حاول أن تحزر! | ٥١ |
| اللعبة | ٢٣ | المادة السحرية | ٥٣ |
| اللعبة | ٢٤ | تأمل | ٥٤ |
| اللعبة | ٢٥ | مكان هادئ للتأمل | ٥٥ |
| اللعبة | ٢٦ | اسحب سؤالاً | ٥٧ |
| اللعبة | ٢٧ | اكتشافات مثيرة | ٥٩ |
| اللعبة | ٢٨ | نظرة في المستقبل | ٦١ |
| اللعبة | ٢٩ | فكر بسؤال | ٦٣ |
| اللعبة | ٣٠ | أسئلة غريبة - أجوبة غريبة | ٦٥ |
| اللعبة | ٣١ | الحقيقة و الكذب | ٦٧ |

## الفصل الثالث
# اكتساب الخبرة


| | | | |
|---|---|---|---|
| اللعبة | ٣٢ | مسابقة الخبر الجيد | ٧١ |
| اللعبة | ٣٣ | نظف ذهنك | ٧٢ |
| اللعبة | ٣٤ | أمير على رؤوس الأصابع | ٧٣ |
| اللعبة | ٣٥ | [illegible] روحك | ٧٤ |
| اللعبة | ٣٦ | قوس قزح | ٧٥ |
| اللعبة | ٣٧ | [illegible] المدرسة | ٧٧ |
| اللعبة | ٣٨ | السوط والكعكة | ٧٩ |
| اللعبة | ٣٩ | قوانين مدرسية جديدة | ٨١ |
| اللعبة | ٤٠ | من الحب إلى الكراهية | ٨٢ |
| اللعبة | ٤١ | الكشاف الضوئي | ٨٣ |
| اللعبة | ٤٢ | خطأ عن آخر يختلف | ٨٤ |
| اللعبة | ٤٣ | عبير! إلى السبورة | ٨٥ |
| اللعبة | ٤٤ | تحرك بموجب الإرشادات | ٨٨ |
| اللعبة | ٤٥ | من أخطائنا نتعلم | ٩٠ |
| اللعبة | ٤٦ | رسم بالتوجيه | ٩٢ |
| اللعبة | ٤٧ | توجيهات خطية (مكتوبة) | ٩٣ |
| اللعبة | ٤٨ | يعجبني - لا يعجبني | ٩٥ |


## الفصل الرابع
# العِشْرة


| | | | |
|---|---|---|---|
| اللعبة | ٤٩ | الشخصية [illegible] | ٩٩ |
| اللعبة | ٥٠ | الصوت المنخفض والصوت المرتفع | ١٠١ |
| اللعبة | ٥١ | السبابة نحو الأعلى، نهمس معاً | ١٠٢ |
| اللعبة | ٥٢ | العصا السحرية | ١٠٣ |
| اللعبة | ٥٣ | صباح الخير | ١٠٤ |
| اللعبة | ٥٤ | مقابلة صحفية في يوم عيد الميلاد | ١٠٥ |
| اللعبة | ٥٥ | الوسادة السحرية | ١٠٦ |
| اللعبة | ٥٦ | الشيء (الغرض) المفضل | ١٠٨ |
| اللعبة | ٥٧ | رسالة إلى العالم | ١٠٩ |
| اللعبة | ٥٨ | إنك كثير الكلام | ١١٠ |
| اللعبة | ٥٩ | سفينة وسط الصخور | ١١٢ |
| اللعبة | ٦٠ | حقيقة أم كذب؟ | ١١٤ |
| اللعبة | ٦١ | الكلمات الممنوعة | ١١٦ |
| اللعبة | ٦٢ | اقترب أكثر | ١١٨ |
| اللعبة | ٦٣ | رسالة | ١١٩ |
| اللعبة | ٦٤ | لنتحدث عن المشاعر | ١٢٠ |
| اللعبة | ٦٥ | طلب ودي | ١٢٢ |

الفصل الخامس

# التوافق


اللعبة ٦٦ أنا أساعد الآخرين ١٢٧
اللعبة ٦٧ تشارك مع المقربين منك ١٢٩
اللعبة ٦٨ كن لطيفاً ١٣١
اللعبة ٦٩ الحذاء السحري ١٣٣
اللعبة ٧٠ إنسان مهم ١٣٥
اللعبة ٧١ انتصر على الوحدة ١٣٦
اللعبة ٧٢ تلوين الحُب ١٣٧
اللعبة ٧٣ أصدقاء لا يشبهونني ١٤٠
اللعبة ٧٤ أرسل المشاعر الجيدة ١٤١
اللعبة ٧٥ أرسل الثقة واستقبلها ١٤٣
اللعبة ٧٦ التوازن ١٤٥
اللعبة ٧٧ المدير الصغير ١٤٧
اللعبة ٧٨ لقاء صحفي وهمي ١٤٩
اللعبة ٧٩ التصويت ١٥٠
اللعبة ٨٠ لا أريد قصيدة السميد ١٥٢
اللعبة ٨١ عند حسن ظن الآخرين ١٥٣
اللعبة ٨٢ أسعد والديك * ١٥٤

# من منشورات دار علاء الدين

- كيف نعلم الأطفال التعاون العدوانية والغضب تحقيق النجاح زيادة احترام الذات التعاون مع الأتراب حل المشكلات والخلافات

  ـــــــــــــــ كلاوس فوبيل

- كيف نعلم الأطفال التعاون إتقان الاستماع إلى الآخرين التخيل الثقة بالناس التعاطف تطوير الأهلية الداخلية

  ـــــــــــــــ كلاوس فوبيل

- أسس التعامل والأخلاق للقرن الحادي والعشرين

  ـــــــــــــــ جون باينس

- تعالوا نلعب مجموعة ألعاب لتنمية وتطوير اخلاق وذكاء الطفل

  ـــــــــــــــ إيمان البقاعي

- اصنع بنفسك

  ـــــــــــــــ إيمان البقاعي

- قاموس ألعاب الأطفال

  ـــــــــــــــ إيمان البقاعي

- مكتبات الأطفال

  ـــــــــــــــ إيمان البقاعي

- المعلمون في مواجهة الظواهر التربوية

  ـــــــــــــــ أنطوان دي لاغار أنديري

- تعلم الطفل في الأسرة والمدرسة

  ـــــــــــــــ إسماعيل الملحم

- تنشيط قدرات الطفل على التعلم

  ـــــــــــــــ إسماعيل الملحم

- كيف نعتني بالطفل وأدبه

  ـــــــــــــــ إسماعيل الملحم

- كيف نعلم الأطفال التعاون الإنتماء إلى المجموعة إتقان التواصل مع الآخرين الإدراك الحسي المودة التقييم الذاتي

  ـــــــــــــــ كلاوس فوبيل

- همس الأطياف

  ـــــــــــــــ بوريس سيرولنيك

- المربية المبدعة

  ـــــــــــــــ جو فروست

- كيف يتكلم الأطفال خلال السنوات الثلاث الأولى من الحياة سلسلة تربية الأطفال

  ـــــــــــــــ روبرتا مكنك غولنكوف، كاثي هيرش بيسك

- كيف تعلمون أطفالكم الفرح سلسلة تربية الأطفال

  ـــــــــــــــ ليندا و ريتشارد آير

- الأطفال في سن مبكرة في رياض الأطفال

  ـــــــــــــــ ك ل. بتشورا، هـ ف بانتيوخينا، ل هـ غولوبيفا

- دليل المعلم إلى التربية وعلم النفس

  ـــــــــــــــ ل. ن فريدمان، ي. يوكولا غينا

- ثلاث خطوات لتكوين أسرة قوية

  ـــــــــــــــ ليندا و ريتشارد آير

- مسائل تربوية

  ـــــــــــــــ محيي الدين يوسف الجردي

- التربية السليمة للطفل في سنواته الأولى

  ـــــــــــــــ موريس لين، موريس ببير جيرون

- كيف نحافظ على صحة أطفالنا ونقويها

  ـــــــــــــــ ن ي سينياغينا، ي ف كوزنيتسوفا

- تربية مشاعر الأطفال في الأسرة

  ـــــــــــــــ ي إ. كولتشينسكايا

دار علاء الدين
نشر - توزيع
PUBLISHER ALAEDIN
دمشق ص ب

# كيف نعلِّم الأطفال التعاون

هذا الكتاب مجموعة من الألعاب والتدريبات السيكولوجية، وهو موجَّه إلى السيكولوجيين والمعلمين و الراشدين الذين يهتمون بصحة أطفالهم النفسية، ويسعون لتعزيز الخبرة الانفعالية لديهم، والعمل على إقامة علاقات إيجابية مع الآخرين.

إن ممارسة هذه الألعاب مع الأطفال ترفع عندهم الإدراك الانفعالي، وتساعد المعلم في الصف على إشاعة جو من الصداقة والثقة، وجو من العلاقات الإيجابية بين التلاميذ.

يدعم هذا الكتاب العملية التربوية في المدرسة، وقد ترجم إلى معظم اللغات لما فيه من المتعة والفائدة.

يعد هذا الكتاب خير معين ومرشد للمعلمين والمربين وطلاب كليات التربية والعاملين في مجال التربية والتعليم..

يطلب الكتاب على العنوان التالي: دار علاء الدين للنشر والطباعة والتوزيع - سورية - دمشق
ص.ب. ٣٠٥٩٨ - هاتف ٥٦١٧٠٧١ - فاكس ٥٦١٣٢٤١ - بريد إلكتروني ala-addin@mail.sy